

**RIAS KARAKTER MAHAPATI HALAYUDHA  
DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI  
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**TERESA VALENTINA  
NIM. 15519134022**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2018**

# **RIAS KARAKTER MAHAPATI HALAYUDHA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

Oleh:  
**TERESA VALENTINA**  
**NIM.15519134022**

## **ABSTRAK**

Proyek akhir bertujuan untuk 1) mampu merancang kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang digunakan Mahapati Halayudha pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) mampu menata dan mengaplikasikan kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang akan digunakan Mahapati Halayudha pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) mampu menampilkan Mahapati Halayudha dalam versi yang mengikuti perkembangan zaman yaitu dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah metode 4D, yaitu 1) *define* meliputi analisis cerita, analisis karakter Mahapati Halayudha, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* meliputi kostum, asesoris, rias karakter, *face painting*, *body painting*, penataan rambut dan pertunjukan; 3) *develop* meliputi validasi kostum, asesoris, rias wajah karakter penataan rambut dan revisi sebanyak 4 kali serta *prototype* Mahapati Halayudha; 4) *Disseminate* (Penyebaran) meliputi *grand* juri, gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, tempat dan waktu pengembangan dilakukan di gedung Auditorium Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan mulai dari Oktober 2016-Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu; 1) hasil rancangan kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut dengan unsur garis, warna merah, hitam, emas, arah horizontal, ukuran besar dan kecil, serta menggunakan prinsip harmoni, proporsi, kesatuan dan keseimbangan asimetris dengan mengambil sumber ide Sangkuni dan pengembangan sumber ide distorsi; 2) diwujudkan tatanan kostum terdiri dari rompi warna merah, rias karakter *face painting* yang berwarna merah, jingga, emas, penataan rambut sanggul menyerupai bentuk stupa; 3) hasil diselenggarakan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menampilkan Mahapati Halayudha pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 481 penonton yang pelaksanaannya lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, mahapati halayudha, pertunjukan teater tradisi mentari pagi di bumi wilwatikta.*

**CHARACTER MAKE UP OF MAHAPATI HALAYUDHA IN TRADITION  
THEATER PERFORMANCE MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

By:  
**TERESA VALENTINA**  
**NIM.15519134022**

**ABSTRACT**

*The final project aims to 1) be able to design the costume, accessories, dressing character and hairstyle used by Mahapati Halayudha at the performance Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.; 2) able to arrange and apply costume, accessories, dressing character and hair arrangement to be used Mahapati Halayudha at Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) capable of displaying Mahapati Halayudha in a version that follows the development of the era that is in the performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.*

*The concept and method of development used to achieve the goal is the 4D method, by seeking and understanding references to traditional theater first. 4D Method is 1) define involves story analysis, character analysis Mahapati Halayudha, idea source analysis and idea source development; 2) design includes costume, accessories, makeup, face painting, body painting, hair styling and performances; 3) develop includes designing costumes and accessories and then validating costumes, accessories, character make up and hair styling with revising for 4 times and Mahapati Halayudha prototype; 4) Disseminate includes along with grand jury, dirty rehearsal, rehearsal and performances of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, place and time of development is done at Auditorium Building of Yogyakarta State University for three months starting from October 2016-January 2017.*

*The results obtained from the final project, namely; 1) costume design, accessories, makeup and hair styling with elements of red, black, gold, horizontal, large and small, and use the principle of harmony, proportion, unity and asymmetrical balance with the source of Sangkuni ideas and the development of the source of the idea of distortion; 2) the realization of the costume order consists of red vest, makeup face painting colored red, orange, gold, hairstyling resembles a stupa shape; 3) the result of the performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta featuring Mahapati Halayudha on January 18, 2018 at 13.00 WIB at Auditorium Building of Yogyakarta State University with 481 spectators attended with smooth and successful implementation.*

*Keywords: character makeup, mahapati halayudha, performance of mentari pagi di bumi wilwatikta.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Teresa Valentina  
NIM : 15519134022  
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan  
Fakultas : Teknik  
Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Mahapati Halayudha dalam  
Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi  
Wilwatikta

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 23 Maret 2018  
Yang menyatakan,



Teresa Valentina  
NIM. 15519134022



## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir



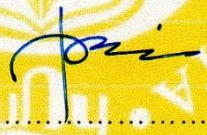
### RIAS KARAKTER MAHAPATI HALAYUDHA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Disusun Oleh:

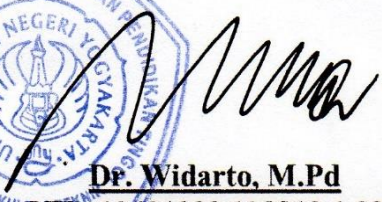
**TERESA VALENTINA**  
**NIM. 15519134022**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias  
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 23 Maret 2018

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Juniastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		3 / 04 / 2018
Elok Novita, M.Pd Sekretaris		3 / 04 / 2018
Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M. Si Penguji		3 / 04 / 2018

Yogyakarta, 4 April 2018  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta,

  
**Dr. Widarto, M.Pd**  
**NIP. 19631230 198812 1 001**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara materi, ddoa dan motivasi. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Papa dan mama, Ignasius Hermanto dan Cung Lie Khien terimakasih telah meberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis tidak hanya dari segi materi namun juga semangat dan doa.
2. Kakak dan adik, kalian segalanya, “kalian memang saudara terbaik yang selalu jadi motivasi dan penyemangat ku untuk menyelesaikan tugas akhir ini”.
3. Christo Astriandy “makasih banyak untuk semuanya, untuk kesediaan waktunya selama ini udah nemenin, bantuin aku dalam hal apapun dan kapanpun. You’re my man and always be”.
4. Sahabat Cinthia Christien, Wiwie Alvianti, Desy Indasari dan Agatha Ratu. “empat sekawan dan teman galak ku yang selalu bikin bahagia”.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan proyek akhir sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Muda Madya Teknik, Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya atas seluruh bantuan yang sudah diberikan, baik secara langsung ataupun tidak langsung selama penyusunan laporan proyek akhir ini sampai selesai, juga dukungan orang tua, pembimbing dan kawan-kawan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Eni Juniastuti, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis selama proses penyusunan laporan proyek akhir.
2. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi dan Pembimbing Akademik Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku dosen pembimbing kostum dan asesoris dalam proses proyek akhir.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, STP.,M.Si selaku Ketua Penguji Utama dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Elok Novita, M.Pd selaku sekretaris penguji dalam melaksanakan ujian proyek akhir.

6. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama perkuliahan.
8. Taufiqur Rohman sebagai *talent* Patih Mahapati Halayudha.
9. Charisma, Alwin, Ridwan, Aan, Tyo, dan Oddy yang telah membantu dan menemani penulis selama proses penyusunan laporan.
10. Serta semua teman-teman Srikandi 2015 Tata Rias dan Kecantikan untuk kebersamaan dan doannya.

Penulisan Laporan Proyek Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk memperbaiki laporan tersebut. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 23 Maret 2018



Teresa Valentina



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Balakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan .....	8
F. Manfaat .....	8
G. Keaslian Gagasan .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Sinopsis.....	11
1. Pengertian sinopsis .....	11
B. Karakter dan karakteristik.....	12
C. Sinopsis cerita .....	12
D. Sumber Ide.....	14
E. Pengembangan Sumber Ide .....	14
1. <i>Stilasi</i> .....	15
2. <i>Distorsi</i> .....	15
3. <i>Transformasi</i> .....	15

4. <i>Disformasi</i> .....	15
<b>F. Desain .....</b>	<b>16</b>
1. Pengertian Desain.....	16
2. Unsur-unsur Desain .....	17
3. Prinsip Desain.....	31
<b>F. Kostum dan Asesoris.....</b>	<b>34</b>
1. Kostum .....	34
2. Asesoris .....	35
3. Batik .....	36
<b>G. Tata Rias Wajah.....</b>	<b>37</b>
1. Pengertian Tata Rias Wajah .....	37
2. Pengertian tata rias karakter .....	38
3. Pengertian tata rias panggung.....	38
4. Penataan Rambut .....	39
5. <i>Face painting</i> and <i>Body painting</i> .....	40
<b>H. Pergelaran.....</b>	<b>41</b>
1. Pengertian Pergelaran.....	41
2. Tata Panggung .....	42
3. Pencahayaan .....	44
 <b>BAB III KONSEP RANCANGAN .....</b>	 <b>46</b>
<b>A. Define.....</b>	<b>46</b>
1. Analisis Cerita .....	46
2. Analisis Karakter dan Karakteristik .....	47
3. Analisis Sumber Ide .....	48
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide .....	49
<b>B. Design .....</b>	<b>50</b>
1. Desain Kostum .....	50
2. Desain Asesoris .....	55
3. Desain Rias Wajah .....	57
4. Desain <i>Face Painting</i> .....	59
5. Desain <i>Body Painting</i> .....	60

6. Desain Penataan Rambut .....	60
7. Desain Pergelaran .....	61
<b>C. Develop .....</b>	<b>62</b>
<b>D. Disseminate .....</b>	<b>64</b>
 <b>BAB IV PROSES, HASIL dan PEMBAHASAN .....</b>	 <b>66</b>
<b>A. Proses, hasil dan pembahasan <i>Define</i> (pendefinisian) .....</b>	<b>66</b>
<b>B. Proses, hasil dan pembahasan Desain (perencanaan) .....</b>	<b>68</b>
1. Kostum dan Asesoris .....	68
2. Tata rias, <i>Face Painting</i> dan <i>body painting</i> .....	71
3. Penataan rambut .....	76
<b>C. Proses, hasil dan pembahasan <i>Develop</i> (pengembangan) .....</b>	<b>78</b>
1. Validasi desain Kostum dan Asesoris .....	78
2. Validasi Desain Rias Karakter .....	81
3. Pembuatan kostum dan asesoris <i>fitting</i> kostum .....	84
4. Validasi Rias Karakter dan <i>body painting</i> .....	86
5. <i>Prototype</i> Mahapati Halayudha .....	90
<b>D. Proses, hasil dan pembahasan <i>Disseminate</i> (penyebarluasan) .....</b>	<b>93</b>
1. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ) .....	93
2. Gladi Kotor .....	94
3. Gladi Bersih .....	94
4. Pergelaran Utama .....	94
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	 <b>97</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>97</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>99</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh-contoh Garis .....	19
Gambar 2. Unsur Desain Arah <i>Horizontal</i> .....	21
Gambar 3. Unsur Desain Arah <i>Vertikal</i> .....	21
Gambar 4. Unsur Desain Arah <i>Diagonal</i> .....	21
Gambar 5. Unsur Desain Bentuk .....	22
Gambar 6. Unsur Desain Warna <i>Primer</i> .....	25
Gambar 7. Unsur Desain Warna <i>Sekunder</i> .....	26
Gambar 8. Unsur Desain Warna <i>Intermediet</i> .....	27
Gambar 9. Kombinasi Warna <i>Monokromatis</i> .....	29
Gambar 10. Kombinasi Warna <i>Analogus</i> .....	29
Gambar 11. Kombinasi Warna <i>Komplementer</i> .....	30
Gambar 12. Panggung <i>Proscenium</i> .....	43
Gambar 13. Sangkuni.....	48
Gambar 14. Hasil Kostum Tokoh Mahapati Halayudha.....	52
Gambar 15. Desain Rompi Kostum .....	53
Gambar 16. Desain Jubah Kostum.....	54
Gambar 17. Desain Celana Kostum .....	54
Gambar 18. Hasil Desain Asesoris Kepala .....	55
Gambar 19. Hasil Desain Sumping Telinga.....	56
Gambar 20. Hasil Desain Gelang Tangan.....	56
Gambar 21. Hasil Desain Sabuk .....	57
Gambar 22. Hasil Desain Tombak.....	57
Gambar 23. Hasil Desain Tata Rias Wajah.....	58
Gambar 24. Hasil Desain Tata Rias Alis .....	58
Gambar 25. Hasil Desain Tata Rias Mata.....	58
Gambar 26. Hasil Desain Tata Rias Bibir.....	59
Gambar 27. Hasil Desain <i>Face Painting</i> .....	60
Gambar 28. Hasil Desain <i>Body Painting</i> .....	60
Gambar 29. Hasil Desain Penataan Rambut .....	61
Gambar 30. Hasil Desain Panggung Pergelaran .....	61
Gambar 31. Hasil a. Desain, b. hasil akhir Kostum Mahapati Halayudha.....	70

Gambar 32. Hasil a. Desain, b. Hasil Akhir asesoris Mahapati Halayudha.....	71
Gambar 33. Proses Menggambar pola rias karakter. ....	73
Gambar 34. Proses Mengaplikasikan <i>Foundation</i> .....	73
Gambar 35. Proses Mengaplikasikan kontur .....	73
Gambar 36. Proses Mengaplikasikan Bedak.....	74
Gambar 37. Proses Mengaplikasikan <i>eye shadow</i> .....	74
Gambar 38. Proses <i>Face Painting</i> .....	74
Gambar 39. Proses <i>Body Painting</i> dada.....	75
Gambar 40. Proses <i>Body Painting</i> kaki.....	75
Gambar 41. Hasil a. Desain dan b. Akhir Rias wajah Mahapati Halayudha .....	76
Gambar 42. Proses Memasang Sanggul.....	77
Gambar 43. Proses Memasang Rambut Tambahan .....	77
Gambar 44. Proses Memasang Asesoris Rambut .....	78
Gambar 45. Hasil a. Desain, b. Akhir Penataan Rambut Mahapati Halayudha....	78
Gambar 46. Proses Validasi Desain Kostum Mahapati Halayudha .....	79
Gambar 47. Proses Validasi 1 Desain Kostum Mahapati Halayudha .....	79
Gambar 48. Proses Validasi 2 Desain Kostum Mahapati Halayudha .....	80
Gambar 49. Proses Validasi 3 Desain Kostum Mahapati Halayudha .....	80
Gambar 50. Proses Validasi 4 Desain Kostum Mahapati Halayudha .....	81
Gambar 51. Proses Validasi Desain Rias Karakter Mahapati Halayudha .....	82
Gambar 52. Proses Validasi Desain Rias Karakter Mahapati Halayudha .....	82
Gambar 53. Proses Validasi Desain Rias Karakter Mahapati Halayudha .....	83
Gambar 54. Proses Validasi 1 <i>Fitting</i> kostum .....	84
Gambar 55. Proses Validasi 2 <i>Fitting</i> kostum .....	85
Gambar 56. Proses Validasi 3 <i>Fitting</i> kostum .....	86
Gambar 57. Validasi 1 <i>Face Painting</i> Mahapati Halayudha .....	87
Gambar 58. Validasi 2 <i>Face Painting</i> Mahapati Halayudha .....	88
Gambar 59. Validasi 3 <i>Face Painting</i> Mahapati Halayudha .....	89
Gambar 60. Validasi 4 <i>Face Painting</i> Mahapati Halayudha .....	90
Gambar 61. Hasil <i>Prototype</i> Mahapati Halayudha .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 62. Hasil Akhir <i>Pamflet</i> .....	104
Gambar 63. Tiket Pergelaran Teater Tradisi Mentari pagi di Bumi Wilwatikta	104
Gambar 64. Mahapati Halayudha, Dosen Pembimbing dan <i>Beautician</i> .....	105
Gambar 65. Penampilan Mahapati Halayudha.....	105
Gambar 66. Mendapatkan Penghargaan Best 1 Kategori Narapraja.....	106
Gambar 67. Mahapati Halayudha dan <i>Beautician</i> .....	106



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Balakang Masalah**

Kebudayaan merupakan keseluruhan pengetahuan milik manusia, sebagai mahluk sosial yang berisi pengetahuan-pengetahuan yang digunakan untuk menginterpretasikan lingkungan, dan mengadaptasikan diri dengan lingkungan, tertentu seperti budaya yang dapat memenuhi kebutuhan agar hidup lebih baik (Mundardjito, 2009: 28). Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Budaya adalah pola hidup menyeluruh (Priandana, 2011).

Budaya erat kaitannya dengan masyarakat karena budaya menjadi salah satu perekat kelompok masyarakat. salah satu unsur yang terkandung dalam budaya adalah seni. Seni merupakan suatu hal yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan, dan memiliki tujuan yang positif yaitu membuat semua golongan masyarakat merasa dalam kebahagiaan. Seni adalah peniruan terhadap alam semesta yang diperbuat oleh manusia, timbul dari perasaan dan bersifat indah, sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia. Keindahan sebuah unsur yang bersifat positif membuat masyarakat merasakan keindahan akan kekayaan budaya di alam semesta seperti seni tradisional.

Seni tradisional merupakan gabungan dari dua kata yaitu seni dan tradisional. Bentuk dari seni tradisi berupa seni yang mengandung nilai estetika dan berpegang teguh terhadap tradisi, dengan kata lain seni tradisi dapat diartikan sebagai seni yang berpegang teguh pada aturan-aturan turun temurun dan menjadikan hal tersebut sebagai sebuah pedoman dan kaidah. Macam-macam seni yaitu seni musik, seni rupa, dan seni pertunjukan teater (Heriyawati, 2016: 5).

Menurut Bandem, (1996: 9) teater adalah tempat atau gedung pertunjukan. Kata teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukan di depan banyak orang, dengan demikian rumusan sederhana dari teater adalah sebuah tontonan yang dapat meliputi ; Banjet, Longser, Ogel, Reog, Topeng Cirebon, Angklung Badut, Wayang Golek dari Jawa Barat, Reog Ponorogo, Ludruk dari Jawa Timur, Ketoprak, Wayang Orang, Wayang Kulit, Wayang Suket, Kethek Ogleg, Dagelan, Scandul dari Jawa Tengah, Lenong dan Topeng Blantik dari Betawi.

Teater daerah Indonesia merupakan paduan dari segala aspek serta keterampilan para seniman untuk menciptakan sebuah pertunjukan yang bukan hanya bagus dan bermakna, melainkan juga memikat perhatian penonton dari berbagai kalangan dan berbagai usia. Seni tradisi terbagi atas dua jenis yaitu seni primitif merupakan seni yang berdiri paling awal yang menjadi asal mula dari seni tradisi dan seni klasik seni yang berkembang pada masa tertentu dan tidak dapat dikembangkan kembali, sehingga pada jaman sekarang ini membuat

banyak masyarakat terutama kaum remaja yang mulai meninggalkan pengetahuan akan kebudayaan, seni, dan tradisi.

Remaja saat ini banyak yang kurang mengerti kesenian seperti teater tradisi yang diadakan pada sebuah acara pentas seni, dilihat dari banyaknya penonton yang hadir adalah generasi tua dalam arti orang tua, sedangkan generasi muda hanya sedikit bisa diartikan hanya 10% dari 100% yang hadir. Hal ini terjadi karena kebudayaan asing dari luar daerah yang masuk melalui kecanggihan teknologi yang semakin berkembang seperti televisi, telepon pintar atau *smartphone* yang membuat banyak masyarakat dan remaja lebih memilih untuk menghabiskan waktu untuk bermain telepon genggam, dan mengikuti *trend* masa kini, memilih untuk menikmati hiburan *modern* seperti film luar negeri, dan menghabiskan waktu untuk jalan ke pusat kota dan tempat perbelanjaan seperti *Mall* hal ini dikutip dalam sebuah *wedsite* nasional (Baskara, 2014).

Hal itulah yang kemudian menjadi celah bagi negara lain, untuk mengklaim budaya Indonesia menjadi milik mereka. Sebagai warga negara tentu tak terima dengan pengakuan negara lain atas budaya kita. Terlebih ketika kita kalah start untuk mematenkan budaya negeri sendiri dan terlanjur diambil negara lain. Budaya milik Indonesia yang sempat diklaim oleh negara lain adalah Tari Pendet, Tari Tor Tor dan Reog Ponorogo (Tata, 2016).

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan, untuk memotivasi dan mengajak masyarakat umum mengenal lebih dalam kebudayaan Indonesia dan ikut serta melestarikan kebudayaan Indonesia, diangkatlah sebuah

pertunjukan teater tradisi sebagai bentuk pertunjukan yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit. Kudeta di Majapahit menceritakan tentang pemberontakan dan perebutan kekuasaan antara Patih Mahapati Halayudha dan Patih Hamangkubumi Rakyat Nambi. Mahapati Halayudha dengan menghalalkan segala cara yaitu mengadu domba para Dharmaputra dan Raja Majapahit yaitu Prabu Jayanegara untuk menjatuhkan kedudukan Rakyat Nambi dan merebut kekuasaan Nambi.

Kudeta di Majapahit ini diambil sebagai tema yang akan diangkat dalam pertunjukan proyek akhir. Pertunjukan ini akan dikemas dalam bentuk seni pertunjukan teater tradisional yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, yaitu cerita sebuah kerajaan Majapahit yang saling memperebutkan kekuasaan daerah, yang pada akhirnya terdapat pesan moral yang akan disalurkan kepada masyarakat yang ikut terlibat melalui pertunjukan proyek akhir. Pertunjukan yang dibuat ini akan berkerjasama dengan pihak Unit Kegiatan Mahasiswa Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta, yang terkait dengan pemilihan *talent*, berkaitan dengan tata panggung, tata lampu, musik gamelan, hingga skenario cerita.

Pengangkatan cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, pertunjukan teater tradisi dengan tampilan kerajaan tradisional yang menarik bagi seluruh kalangan masyarakat. Pada kesempatan ini akan ditampilkan Patih Mahapati Halayudha merupakan Patih Majapahit yang berumur 49 tahun, yang memiliki watak licik, cunak, ambisius, yang akan menghalalkan segala cara untuk meraih keinginannya. Penampilan Mahapati Halayudha di atas panggung akan lebih

maksimal dengan faktor pendukung berupa kostum dan asesoris yang dapat memperindah penampilan serta menunjang dan menunjukkan karakter dari Mahapati Halayudha.

Penampilan tokoh pada teater tradisi di masyarakat belum menampilkan tokoh yang menarik dan cenderung membosankan. Pada kostum terlihat masih klasik dan tidak menarik karena berupa jubah kain polos satu warna yang disematkan ke tubuh dengan kualitas kain yang tebal dan tidak menyerap keringat tubuh. Untuk asesoris terbuat dari logam polos yang dilingkarkan di kepala, telinga dan tangan ketika digunakan asesoris terasa berat untuk pemakainya.

Tata rias tokoh yang diamati dalam penampilan padateater tradisi di masyarakat, umumnya masih menggunakan warna alas bedak berwarna kekuningan, dengan kosmetik yang tidak tahan lama atau *waterproof* sehingga tata rias mudah luntur saat terkena keringat wajah serta teknik tata rias karakter yang digunakan belum tepat. Penataan rambut pada tokoh untuk penampilannya masih digerai kemudian ditambahkan ikat kepala atau ditambah sanggul buatan saat digunakan membuat tokoh merasa tidak nyaman saat melakukan koreografi seperti saat berperang.

Selain hal tersebut di atas, ada faktor pendukung lainnya seperti properti, tata panggung, tata musik dan *lighting*. Pada properti dalam pemakaiannya di teater tradisi biasa menggunakan kursi dan meja dengan tampilan yang klasik dan tradisional, sehingga memberi kesan membosankan dan kurang menarik perhatian. Tata panggung biasanya menggunakan jenis panggung *proscenium*

yang berukuran kecil sehingga membuat gerak koreografi tokoh tidak leluasa dan tidak nyaman, serta untuk tata musik menggunakan iringan musik tradisional seperti gamelan dengan tempo dan irama musik yang lambat dan halus sehingga hasil musik yang ditampilkan tidak menarik perhatian dan membosankan serta *lighting* panggung yang berwarna kuning membuat pantulan sinar *lighting* apabila terkena kostum pada tokoh memberikan hasil warna kostum terlihat pudar dan tidak cerah, untuk tata rias tokoh saat terkena pantulan *lighting* menghasilkan rias wajah yang terlihat pucat.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang “Rias Karakter Mahapati Halayudha Dalam Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi Di Bumi Wilwatikta” yang akan menjadi judul dalam proyek akhir ini demi terwujudnya Mahapati Halayudha dengan karakteristik mewakili aslinya, tetapi tetap sesuai dengan tujuan karakter Mahapati Halayudha dalam cerita Mentari pagi Di Bumi Wilwatikta.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Warisan budaya yang pada zaman ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat karena penampilan yang klasik dan monoton.
2. Banyaknya budaya Indonesia yang diklaim oleh negara lain.
3. Kurangnya kepedulian masyarakat khususnya generasi muda karena pengaruh perkembangan ilmu dan teknologi.
4. Tampilan teater tradisi yang cenderung klasik dan monoton.
5. Cerita rakyat yang akhirnya mudah ditebak sehingga membuat penonton kurang tertarik.



6. Sulitnya memvisualisasi pengembangan kostum dan asesoris yang ditampilkan harus mewakili karakteristik sesungguhnya maupun karakter dalam sebuah cerita pertunjukan.
7. Sulitnya memvisualisasi pengembangan tata rias dan pengembangan penataan rambut tokoh yang ditampilkan harus mewakili karakteristik sesungguhnya maupun karakter dalam sebuah cerita pertunjukan

### **C. Batasan Masalah**

Permasalahan yang dibatasi dalam laporan proyek akhir ini adalah merancang, menata, membuat, mengaplikasikan dan menampilkan kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut pada Mahapati Halayudha dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang digunakan Mahapati Halayudha pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
2. Bagaimana menata, membuat dan mengaplikasikan kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang akan digunakan Mahapati Halayudha pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
3. Bagaimana menampilkan Mahapati Halayudha dalam versi yang mengikuti perkembangan zaman yaitu dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

### **E. Tujuan**

1. Mampu merancang kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang digunakan Mahapati Halayudha pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Mampu menata, membuat dan mengaplikasikan kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut yang akan digunakan Mahapati Halayudha pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Mampu menampilkan Mahapati Halayudha dalam versi yang mengikuti perkembangan zaman yaitu dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **F. Manfaat**

Proyek akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi penulis, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan proyek akhir ini diantaranya:

1. Manfaat bagi penulis:
  - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan asesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan pada teater tradisi dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
  - b. Menguji kemampuan *hardskill* dalam merias, menyanggul, menata asesoris, dan menata kostum pertunjukan.
  - c. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai ahli penata rias dan berlatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan dan mengatasi masalah serta kendala.

- d. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.
- 2. Manfaat bagi Program Studi:
  - a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki sikap atau *soft skill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerjanya kelak.
  - b. Pembelajaran bagi lulusan untuk berkerjasama, berkompetensi dan siap menghadapi persaingan global.
  - c. Sarana promosi Prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya Pendidikan Sekolah Menengah untuk berminat masuk ke Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 3. Manfaat bagi masyarakat:
  - a. Mengenalkan pergelaran untuk mencintai budaya Indonesia melalui teater tradisi yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
  - b. Memperoleh informasi kompetensi lulusan Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
  - c. Menambah wacana memperkenalkan seni khususnya teater tradisi sejak dini.

#### **G. Keaslian Gagasan**

Pembuatan tugas akhir ini penulis mengambil judul Rias Karakter Mahapatih Halayudha dalam Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang mendapat sumber dari cerita kerajaan Majapahit yang berasal dari Jawa Timur. Referensi ini diambil dari berbagai buku yang mencakup semua isi cerita tentang Majapahit, drama, dan Mahapati Halayudha. Sedangkan

keaslian sesuai dengan kreatifitas untuk menghasilkan suatu kreasi yang disesuaikan dengan karakter Mahapati Halayudha dalam kisah kerajaan Majapahit.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sinopsis**

##### **1. Pengertian sinopsis**

Sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah film, buku, atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara *abstract*. Sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog pada sebuah naskah yang sengaja dibuat yang bertujuan untuk memudahkan penonton mengetahui dan memahami secara singkat isi yang ada pada naskah tersebut. Sinopsis dinamakan sebuah ringkasan karena pada sinopsis biasanya hanya berupa beberapa jumlah halaman atau seperlima dari isi naskah yang digunakan. Fungsi dari sinopsis adalah memberikan sebuah gambaran ringkas dan singkat tentang isi cerita atau naskah.

Sinopsis memberikan gambaran yang jelas secara sederhana mengenai urutan atau kronologi ceritanya. Sebagai prolog atau epilog dari suatu naskah yang akan dipentaskan. Sebagai *draft* pedoman bagi pemain atau pemeran untuk melakukan improvisasi. (Santosa, 2015: 76). Sinopsis adalah ringkasan sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli. Ringkasan cerita yang ditampilkan didepan cerita utuh (Gunawan, 2015: 498). Sinopsis ialah ringkasan isi dari sebuah buku atau naskah dan biasanya terletak pada kulit buku. Sinopsis dimaksudkan untuk membantu calon pembeli atau pembaca mengetahui garis besar atau inti dari buku atau naskah. Sinopsis terdiri

dari tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup (Eneste, 2005: 123).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan sebuah ringkasan dari sebuah buku, atau naskah pada drama dan teater yang menggambarkan isi secara garis besarnya saja. Sinopsis terdiri dari tiga bagian yaitu pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup, yang berfungsi untuk memberikan gambaran secara singkat, ringkas dan jelas tentang sebuah cerita.

### **B. Karakter dan karakteristik**

Karakter adalah jenis peran yang akan dimainkan, sedangkan penokohan adalah proses kerja untuk memainkan peran yang ada dalam naskah lakon. Penokohan ini biasanya didahului dengan menganalisis peran lakon tokoh (Santosa, 2008: 91). Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi perkerti yang membedakan seseorang dari orang lain. Karakteristik adalah ciri khas dalam perwatakan seseorang yang dapat menggambarkan sifat seseorang (Suharso, 2008: 223).

Dari kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, perwatakan seseorang yang dikembangkan dalam peran penokohan pada sebuah pertunjukan, penokohan dibagikan berdasarkan sebuah analisis peran lakon tokoh.

### **C. Sinopsis cerita**

Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah Raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya



kerajaan Majapahit, terjadi banyak pergolakan pemberontakan Rakyat Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal prabu Kertarajasa pada tahun 1309 masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagamet yang masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit.

Semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah diberikan kepada Rakyat nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan prabu Jayanegara.

Sosok Prabu Jayanegara adalah seorang raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air di permukaan daun talas. Keadaan seperti inilah yang membuat Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra.

Sukses pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah “Mentari Pagi di Bumi Wiwatikta”.

#### **D. Sumber Ide**

Sumber ide adalah penciptaan karya yang melewati suatu konsep atau alasan yang mendalam, menjadi teknik pengunci, pemandu, dan alur terhadap gagasan penciptaan supaya proses terciptanya karya terjaga nilai konsistensinya (Triyanto, 2012: 53). Pengertian Sumber Ide adalah bagian dari konsep penciptaan dari konsep yang menjadi landasan visual suatu karya (Triyanto, 2011: 22). Sumber ide adalah segala sesuatu yang terlintas di pikiran Anda. Bentuknya bisa konkret ataupun abstrak. Bisa berupa gambar, warna, kata, kalimat, hewan, tumbuhan, simbol, perlambang dan lain-lain (Faizah, 2012).

Jadi sumber ide adalah suatu hal yang terlintas dari dalam pikiran yang dapat digunakan untuk menciptakan hal baru dan belum pernah ditampilkan oleh orang lain/belum pernah ada sebelumnya, sehingga tidak sekedar meniru yang sudah ada. Sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru.

#### **E. Pengembangan Sumber Ide**

Pengembangan sumber ide merupakan bentuk kemampuan mengubah atau mengolah objek menjadi gubahan-gubahan baru yang lebih memberikan variasi alternatif dalam sebuah desain. Cara mengembangkan sumber ide menurut (Triyanto, 2012: 53) dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. *Stilasi*

*Stilasi* merupakan cara pengembangan untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh penggambaran ornament motif batik, lukisan tradisional dll. Proses stilasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

### 2. *Distorsi*

*Distorsi* adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gatot Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

### 3. *Transformasi*

*Transformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

### 4. *Disformasi*

*Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek digambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Kesimpulan dari pengembangan sumber ide di atas adalah kemampuan mengubah sebuah objek menjadi sebuah inovasi dan variasi baru pada sebuah desain, dalam menciptakan sesuatu hal yang baru adalah sesuatu yang dapat menimbulkan gagasan seseorang untuk menciptakan hal yang baru. Oleh karena itu, meskipun sumber ide yang diberikan sama, ciptaan yang dihasilkan akan berbeda-beda.

## **F. Desain**

### **1. Pengertian Desain**

Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa. Melalui kata *design* muncul kata desain yang berarti mencipta, memikirkan, atau merancang. Dilihat dari kata benda, desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Desain tercipta melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar. Desain mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang sehingga mudah diwujudkan kebentuk benda yang sebenarnya (Ernawati, 2008: 195).

Desain adalah sebuah perencanaan yang dapat dituangkan melalui gambar atau langsung kepada bentuk benda sebagai sasarannya, atau dapat pula disimpulkan bahwa desain adalah suatu rencana yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil nyata. Desain atau gambar harus digambar

dengan jelas baik dari segi bentuk, ukuran, konstruksi dan bahan yang digunakan (Hestiworo, 2013: 7). Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan, salah satu fungsi desain adalah sebagai dekorasi atau untuk mempercantik benda-benda seperti busana dan asesoris (Suhersono, 2005: 11).

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah perencanaan, menciptakan sesuatu yang dituangkan dalam sebuah gambar. Desain tercipta melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita dan rasa. Desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

## 2. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan, unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak dahulu hingga sekarang, tetapi bentuk dan variasinya selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang digemari oleh masyarakat (Widarwati, 1993: 7). Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut, unsur desain terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, *value*, dan warna. Berikut penjelasan unsur-unsur desain menurut (Ernawati, 2008: 201). Unsur-unsur desain adalah garis, arah, bentuk, ukuran dan tekstur. Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Widarwati, 2000:7).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyusun suatu rancangan yang dapat garis, arah, bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

a. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu:

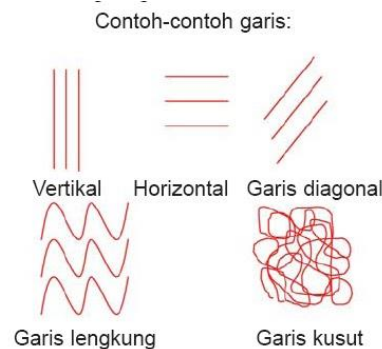
1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

Berikut contoh-contoh garis;



Gambar 1. Contoh-contoh Garis  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat/watak garis. Adapun sifat-sifat dari garis, yaitu:

a) Sifat Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis *vertical* dan *horizontal* yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memberi kesan *luwes*, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

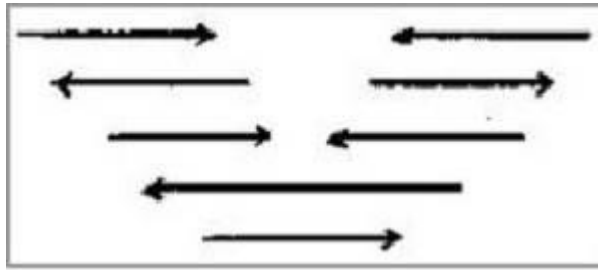
- (1) Membatasi bentuk struktur atau *siluet*.
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire*, dan lain-lain.

b. Arah

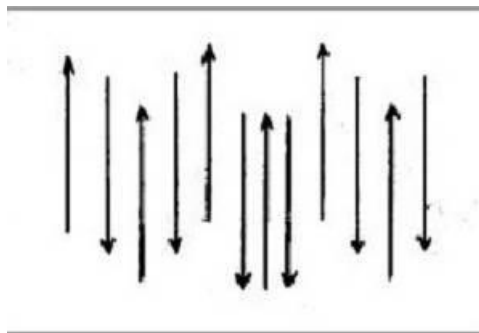
Arah pada benda apapun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai.

Unsur arah pada busana berfungsi untuk memberi kesan pada penampilan bentuk tubuh. Terdapat tiga macam arah dengan sifatnya masing-masing yaitu; arah mendatar (*horizontal*) memiliki sifat tenang, stabil, dan pasif. Arah membujur atau tegak (*vertikal*) memiliki sifat kuat, seimbang, formalitas, waspada, kokoh, dan berwibawa. Sedangkan arah miring (*diagonal*) memiliki sifat pergerakan, perpindahan, serta dinamis. Berikut contoh gambar unsur desain arah:

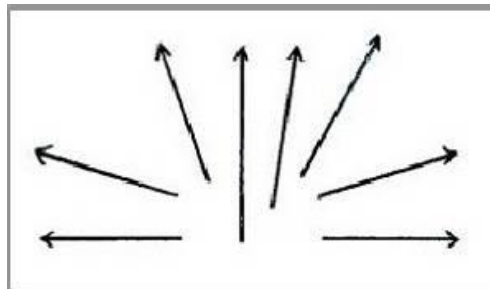




Gambar 2. Unsur Desain Arah *Horizontal*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)



Gambar 3. Unsur Desain Arah *Vertikal*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)



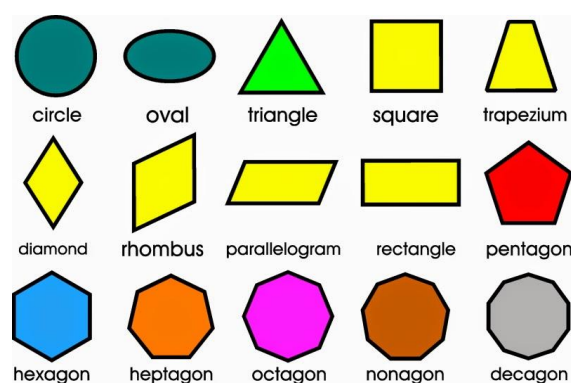
Gambar 4. Unsur Desain Arah *Diagonal*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *princes* atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

### c. Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berdasarkan jenisnya, bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentukbentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran, dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Berikut contoh dari unsur desain bentuk:



Gambar 5. Unsur Desain Bentuk  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apa pun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Ada beberapa macam ukuran standar yang umum dikenal masyarakat yaitu besar, pendek, panjang dan kecil. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau asesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang,

kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang kelihatan lebih besar (gemuk), maka bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh kurus sehingga terlihat lebih gemuk. Tekstur bahan yang tembus terang seperti *sifon*, brokat dan lain-lain kurang cocok dipakai oleh orang yang berbadan gemuk karena memberi kesan bertambah gemuk.

#### f. Warna

##### 1) Pengertian warna

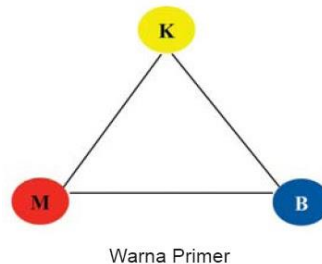
Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak, yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, *orange*, dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya, ini disebut juga dengan watak warna.

Warna-warna tua atau warna hitam dapat memberi kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita menata busana untuk seseorang, hendaklah disesuaikan dengan orang tersebut. Misalnya orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-

warna redup karena warna ini dapat menyusutkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut. Ada bermacam-macam teori yang berkembang mengenai warna, di antaranya teori Oswolk, Mussel, Prang, Buwster, dan lain-lain. Dari bermacam-macam teori ini yang lazim dipergunakan dalam desain busana dan mudah dalam proses pencampurannya adalah teori warna Prang karena kesederhanaannya. Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yakni warna *primer*, *sekunder*, *intermedier*, *tertier*, dan *kuarter*.

a) Warna *primer*

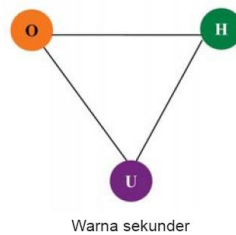
Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna *primer* terdiri dari merah, kuning, dan biru.



Gambar 6. Unsur Desain Warna *Primer*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

b) Warna *sekunder*

Warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna *primer*. Warna sekunder terdiri dari *orange*, hijau, dan ungu. Warna *orange* merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.



Gambar 7. Unsur Desain Warna *Sekunder*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

c) Warna *tertier*

Warna *tertier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna *sekunder* dicampur. Warna *tertier* ada tiga, yaitu *tertier* biru, *tertier* merah, dan *tertier* kuning. *Tertier* biru adalah hasil pencampuran ungu dengan hijau. *Tertier* merah adalah hasil pencampuran *orange* dengan ungu. *Tertier* kuning adalah hasil pencampuran hijau dengan *orange*.

d) Warna *intermediet*

Warna ini bisa diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna *primer* dengan warna *sekunder* yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna *primer* dengan perbandingan 1: 2. Misalnya, warna kuning hijau (KH) adalah hasil pencampuran dari kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru (K+K+B).

Warna biru hijau (BH) adalah hasil pencampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning (B+B+K). Warna biru ungu (BU) adalah hasil pencampuran biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah (B+B+M). Warna merah ungu (MU) adalah hasil pencampuran merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian

merah dan satu bagian biru (M+M+B). Warna merah *orange* (MO) adalah hasil pencampuran merah dengan *orange* atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning (M+M+K). Warna kuning *orange* (KO) adalah hasil pencampuran kuning dengan *orange* atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah (K+K+M).



Gambar 8. Unsur Desain Warna Intermediet  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

e) Warna *kwarter*

Warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*. Warna *kwarter* ada tiga, yaitu *kwarter* hijau, *kwarter* orange, dan *kwarter* ungu. *Kwarter* hijau terjadi karena percampuran *tertier* biru dengan *tertier* kuning. *Kwarter* orange terjadi karena percampuran *tertier* merah dengan *tertier* kuning. *Kwarter* ungu terjadi karena percampuran *tertier* merah dengan *tertier* biru.

2) Pembagian warna menurut sifatnya

Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian, yaitu sifat panas dan dingin atau hue dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau *value* warna, serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

a) Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh huenya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya.

Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan huenya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning, dan jingga.

Warna panas ini memberi kesan berarti agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian.

#### b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

#### c) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang, sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

### 3) Kombinasi warna



Dari berbagai warna yang sudah ada, besar kemungkinan belum ditemui warna yang diinginkan. Oleh sebab itu, warna ini perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan. Jenis-jenis kombinasi warna dapat dikelompokkan atas:

a) Kombinasi monokromatis

Kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dll. seperti di bawah ini:



Gambar 9. Kombinasi Warna Monokromatis  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

b) Kombinasi analogous

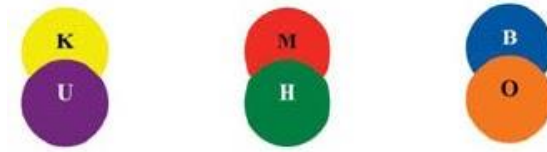
Kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dll.



Gambar 10. Kombinasi Warna Analogus  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

c) Kombinasi warna komplementer

Kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.



Gambar 11. Kombinasi Warna Komplementer  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

d) Kombinasi warna *split* komplementer

Kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.

e) Kombinasi warna double komplementer

Kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

f) Kombinasi warna segitiga

Kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru. *orange*, hijau, dan ungu. Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogous di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, *double* komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

4) Sifat-sifat warna

Warna mempunyai suatu makna. Makna setiap warna dapat berbeda-beda pada setiap budaya ataupun daerah. Berikut adalah makna warna menurut (Nugroho, 2008: 37) :

a) Warna merah

Warna merah memiliki makna positif yaitu kekuatan, energi, cinta, kehangatan, kegagahan, hormat dan kepemimpinan. Warna merah bila dikombinasikan dengan warna hijau maka akan menjadi simbol natal. Makna negatif dari warna merah adalah nafsu, agresif, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme dan komunisme.

b) Warna hitam

Warna hitam memiliki makna positif yaitu kokoh, anggun, kuat, misteri, mewah, modern, kecanggihan, formalitas dan keseriusan. Makna negatif dari warna hitam adalah penyesalan, marah, kematian, setan, takut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kekunoan dan pemberontak.

c) Warna emas

Warna emas memiliki makna positif yaitu kekayaan, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, bumi, optimisme, kecerdasan dan kemakmuran. Makna negatif dari warna emas adalah cemburu, iri hati, tidak jujur, sakit, penakut, bahaya dan kelemahan.

### 3. Prinsip Desain

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Adapun prinsip-prinsip desain yaitu:

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam

suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. *Balance*

*Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu :

Keseimbangan simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi. Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

d. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui: Pengulangan bentuk secara teratur. Perubahan atau peralihan ukuran. Melalui pancaran atau radiasi.

e. Aksen/*Center of Interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen: Apa yang akan dijadikan aksen, Bagaimana menciptakan aksen, Berapa banyak aksen yang dibutuhkan, Di mana aksen ditempatkan.

f. *Unity*

*Unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi kerah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

## **F. Kostum dan Asesoris**

Kostum dan asesoris sangat penting dalam setiap pembuatan pertunjukan atau pertunjukan sehingga perlu mengetahui dan memahami hal-hal tentang kostum dan asesoris. Adapun pembahasan tentang kostum dan asesoris adalah sebagai berikut:

### **1. Kostum**

Kostum adalah hal yang paling pribadi dari berbagai unsur visual di teater, karena kostum benar-benar dipakai oleh para pemain. Secara visual, dan penampilan kostum dianggap sebagai satu, yang merupakan suatu gambaran bagi penonton di atas panggung nantinya (Wilson, 1991: 86). Kostum adalah elemen utama dalam teater, yang dimiliki oleh aktor dan nantinya dalam memberikan rasa puas ketika penonton menonton teater. Kostum dapat memberikan ilustrasi dari cerita, ketika kostum dipakai penonton dapat menebak peran dari tokoh yang dimainkan (Cohen, 1981: 374). Fungsi kostum ialah kostum membantu menentukan karakter. Kostum membantu menentukan latar waktu dan tempat. Kostum mendukung suasana dalam cerita (Brockett, 2011: 385).

Dari kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kostum adalah hal yang paling pribadi dari berbagai unsur visual pada teater, yang dipakai oleh pemain. Dapat membantu menentukan karakter, latar waktu, latar tempat, dan mendukung suasana cerita.

## 2. Asesoris

Asesoris adalah suatu unsur penunjang yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang keserasian antara tata rias wajah, rambut dan kostum. Asesoris dapat diartikan sebagai barang atau benda tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap busana, berupa benda-benda yang digunakan seseorang dalam menunjang keserasian, keindahan dan kesempurnaan penampilan (Prihantina, 2015;51). Asesoris mempunyai makna sebagai suatu pelengkap hiasan pada suatu benda. Pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang hidup. Sebagai contoh asesoris busana, asesoris mobil, dan asesoris telepon genggam (Triyanto, 2011;5). Asesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakaiannya. Jenis asesoris bermacam-macam misalnya kalung, gelang, cincin, bando dan bros (Triyanto, 2012;11).

Dari kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa asesoris adalah komponen utama pada hiasan busana ataupun kostum, berupa hiasan kepala, hiasan rambut, hiasan tubuh yang berfungsi untuk menambah keindahan pada busana yang akan dikenakan. Asesoris dapat berupa kalung, gelang, anting dan lainnya.

### 3. Batik

Batik yaitu membuat corak atau gambar (terutama menggunakan tangan) dengan menerapkan malam pada kain, membuat batik atau menulis dengan cara seperti membuat batik secara perlahan-lahan dan hati-hati. Batik adalah kain bergambar yang dibuat khusus dengan menuliskan atau menerapkan malam pada kain (Wulandari, 2011: 3). Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya menggunakan teknik menggambar dan merwarnai kain dengan menggunakan lilin. Batik memiliki berbagai motif pada setiap daerah dan budaya yang berbeda-beda salah satu contoh adalah batik Jawa Timur yang berasal dari kerajaan Majapahit yaitu batik motif gerbang mahkota raja (Prasetyo, 2012: 1).

Motif Gerbang Mahkota Raja, motif ini diberi nama Gerbang Mahkota Raja karena terdapat bentukan gerbang dan mahkota raja yang menjadi motif utama sedangkan motif pelengkapya adalah bunga teratai, buah maja, ayam bekisar, dan kupu-kupu. Gerbang disini merupakan pintu masuk ke Kerajaan Majapahit yang di dalamnya terdapat beragam budaya, mahkota raja sebagai tanda kebesaran yang dipakai oleh raja-raja Majapahit. Bentuk motif yang ada di dalam kain batik ini merupakan elemen-elemen dari Kerajaan Majapahit. Untuk latarnya didominasi oleh isen-isen kembang pacar dan cecek (Udjianto, 2012).

Dari kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa batik adalah sebuah kain yang digambarkan dengan menggunakan lilin atau malam yang beri warna. Batik memiliki banyak motif pada setiap budaya dan suku yang berbeda-beda salah satunya yaitu batik Jawa Timur, batik motif gerbang Majapahit.



## **G. Tata Rias Wajah**

### **1. Pengertian Tata Rias Wajah**

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut; menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh dan menambah aspek dramatik (Santosa, 2008: 273).

Tata rias merupakan cara atau usaha seseorang untuk mempercantik diri khususnya pada bagian muka atau wajah, menghias diri dalam pergaulan. Tata rias pada seni pertunjukan diperlukan untuk menggambarkan/menentukan watak di atas pentas. Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan dengan memberikan dandanan atau perubahan pada para pemain di atas panggung atau pentas dengan suasana yang sesuai dan wajar (Yunita, 2012).

## 2. Pengertian tata rias karakter

Rias karakter adalah rias wajah yang mengubah bentuk atau wajah dan penampilan seseorang dari hal umur, suku, dan bangsa dengan cara menggunakan kosmetik seperti *face painting* dan teknik *make up* dua dimensi (Paningkiran, 2013: 52). Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, watak, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak hanya menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah (Santosa, 2008: 277). Rias karakter berfungsi untuk membantu para pemeran untuk berakting dengan membuat wajah menyerupai watak yang akan dimainkan. Rias wajah karakter sering digunakan untuk pertunjukan seperti teater, photo session, televisi, film dan acara pementasan (Thowok, 2012: 56).

## 3. Pengertian tata rias panggung

Rias wajah panggung adalah rias wajah yang ditujukan untuk penampilan diatas panggung, seperti pentas teater dan menggunakan kosmetik *painting* untuk wajah maupun badan jika diperlukan untuk kepentingan tokoh dalam menunjang karakter yang akan dimainkan (Wilson, 1991: 366). Rias wajah panggung merupakan Riasan memiliki sejarah panjang dan penting di teater. Terkadang adalah kebutuhan, contoh bagus untuk makeup untuk menonjolkan fitur wajah yang tidak terlihat di teater besar, bahkan di teater yang lebih kecil (Wilson, 1985: 359). Rias wajah panggung adalah rias wajah yang menunjang karakter dalam tokoh. Rias wajah ini berfungsi untuk mengubah tampilan wajah,

sifat, ciri khas, dan umur seorang tokoh dalam sebuah teater, acara televisi, film, dan pentas lainnya (Corson, 1975: 5).

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah adalah seni merias wajah yang berfungsi untuk mengubah penampilan menjadi cantik ataupun seni merias wajah yang ditujukan pada kesempatan tertentu seperti pada pemestasan teater. Rias wajah karakter merupakan riasan wajah yang digunakan untuk menunjang watak, sifat dan ciri khas seorang tokoh. Rias wajah panggung adalah rias wajah yang digunakan pada waktu tertentu atau pada acara panggung.

#### 4. Penataan Rambut

Penataan rambut merupakan tahap terakhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku (Bariqina, 2001: 105). Penataan rambut adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara mengatur atau memperbaiki tatanan rambut, kondisi rambut yang dibentuk sedemikian rupa, dari yang ada menjadi lebih baik, indah dan mempesona, memiliki keseimbangan/keserasian dan simetris antara bagian-bagian tubuh lainnya (Rostamailis, 2008: 3). Penataan rambut merupakan suatu penataan rambut yang mempunyai tema. Penataan rambut dibentuk dan ditata sedemikian rupa, sehingga hasil akhir menampilkan suatu bentuk penataan rambut yang sesuai dengan tema yang ditentukan dan dimaksudkan (Prihantina, 2015: 41).

Dari penjelasan yang dijabarkan dapat diambil kesimpulan bahwa penataan rambut adalah ilmu yang mempelajari bagaimana menata dan mengatur rambut sesuai dengan tema yang diinginkan.

##### 5. *Face painting and Body painting*

*Body painting* adalah bahan kosmetik rias yang bersifat menutup benbentuk krim dan padat. Pada umumnya di Indonesia banyak tersedia dalam bentuk krim, kosmetik ini biasa digunakan untuk rias wajah karakter, pannggung dan fantasi. *Body painting* berfungsi untuk melukis badan pada bagian tertentu yang dikehendaki (Santosa, 2008: 281). *Body painting* merupakan unsur penunjang dari rias wajah karakter. Bentuk riasan dapat berupa tato ataupun dekoratif yang menunjukkan tema tertentu yang menambahkan keindahan tubuh. *Face painting* merupakan seni melukis pada media kulit bagian wajah yang dapat memberikan makna tertentu (Turyani, 2012: 9).

*Body painting* merupakan unsur penunjang karya seni tata rias yang menggambarkan sosok atau tokoh yang akan ditampilkan. Gambaran tersebut harus menunjukkan ciri khas dari sosok atau tokoh yang diwujudkan sesuai dengan cerita dan imajinasi perias. Melalui *face* dan *body painting* ini diharapkan penonton dapat mengenali apa dan siapa tokoh yang sedang diperankan (Prihantina, 2015: 58).

## **H. Pergelaran**

### **1. Pengertian Pergelaran**

Pergelaran adalah peristiwa interaksi publik yang dibangun diatas sebuah karya seni berupa pentas diatas panggung biasaya berupa drama dan teater. Kegiatan ini melibatkan pemain dan penonton (Simatupang, 2013: 65). Pergelaran/Pementasan merupakan kegiatan untuk memperkenalkan atau menunjukkan hasil karya seni musik, tari, teater/drama dan lainnya kepada masyarakat luas. Pergelaran adalah cara untuk melakukan komunikasi antara pencipta karya dan penikmat karya (Sajid, 2015). Pergelaran Teater secara umum, adalah proses komunikasi atau peristiwa interaksi antara karya seni dengan penontonya yang dibangun oleh suatu sistem pengelolaan, yakni manajemen seni pertunjukan.

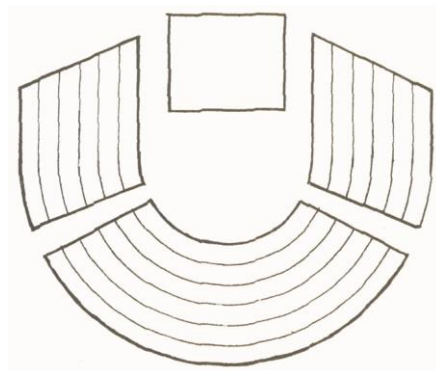
Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu. Untuk mencapai suatu tujuan pada dasarnya pertgelaran adalah merupakan kegiatan konsumsi secara tidak langsung antara pemain dengan penonton untuk mencapai kepuasan masing-masing baik penonton maupun pemain (Trinugraha, 2009). Baik tidaknya suatu pertgelaran dapat di ukur dengan melihat bagaimana respon dan tanggapan serta perhatian penonton selama pertgelaran itu berlangsung. Kadang-kadang ada suatu pertgelaran yang di tinggalkan oleh penonton ini menandakan bahwa pertgelaran itu tidak dapat berkomunikasi dengan penontonnya.

## 2. Tata Panggung

Tata panggung adalah sebuah susunan atau aturan mengenai segala sesuatu yang ada di dalam panggung. Segala sesuatu ini dibatasi pada benda-benda mati yang berada di pentas yang di tata dan di atur diatas ruangan dan waktu yang berlaku saat pementasan (Padmodarmaya, 1983:4). Manajemen panggung merupakan orang yang bertugas untuk mengatur segala sesuatu yang berkaitan dengan panggung. Dialah yang mengatur jadwal latihan, mengelola organisasi panggung ketika pagelaran di gelar. Dapat disimpulkan bahwa komando ada di tangannya sehingga pagelaran dapat berjalan lancar (Riantiarno, 2011:243).

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung arena, panggung *proscenium*, dan panggung *thrust*. Dengan memahami bentuk dari masingmasing panggung inilah, penata panggung dapat merancang karya berdasar lakon yang akan disajikan dengan baik. Berikut adalah penjelasan tentang panggung *proscenium* menurut (Mudin, 2011).

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*. Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.



Gambar 12. Panggung *Proscenium*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

Tata panggung sangat diuntungkan dengan adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton. Perspektif dapat ditampilkan dengan memanfaatkan kedalaman panggung (luas panggung ke belakang). Gambar dekorasi dan perabot tidak begitu menuntut kejelasan detail sampai hal-hal terkecil.

Bentangan jarak dapat menciptakan bayangan arstisitk tersendiri yang mampu menghadirkan kesan. Kesan inilah yang diolah penata panggung untuk mewujudkan kreasinya di atas panggung *proscenium*. Seperti sebuah lukisan, bingkai *proscenium* menjadi batas tepinya. Penonton disuguhi gambaran melalui bingkai tersebut.

Dari kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tata panggung adalah sebuah susunan atau aturan mengenai segala sesuat yang ada di dalam panggung, yang merupakan kanvas besar bagi seorang sutradara sebagai wadah bagi mereka atau pemeran untuk berekspresi.

### 3. Pencahayaan

Tata cahaya panggung adalah kekuatan cahaya yang magis dalam suatu teater, yang membuat suasana panggung mencekam dan memukau. Cahaya panggung mendukung pemeran berlakon, dengan menciptakan komposisi, dan mengukuhkan suasana panggung. Sehingga penonton tau kemana mata mereka akan terarah di panggung dan penonton merasa puas dengan teater tersebut (Padmodarmaya, 1983: 113).

Cahaya adalah dasar untuk tampilan teater, tanpa cahaya. Tidak ada yang bisa dilihat. Kata "teater" yang berarti "melihat tempat" menyiratkan fungsi penting cahaya (Cohen, 1881: 116). Pencahayaan panggung adalah bagian terpenting dalam sebuah pagelaran, sumber pencahayaan dalam pementasan, yang memiliki kualitas tersendiri dalam menciptakan suasana dalam panggung seperti suasana bahagia, sedih, mencekam, dan lainnya. Fokus pencahayaan juga mengikuti alur cerita, dan meliki efek special (Wilson, 1991: 97).



Dari kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tata pencahayaan adalah kekuatan yang magis dalam sebuah teater, yang akan membuat suasana panggung mencekam dan memukau. Merupakan bagian terpenting dari sebuah pagelaran, yang menjadi sumber pencahayaan, dan penghilatan saat pagelaran berlangsung dan tanpa adanya cahaya di panggung maka tidak ada yang bisa dilihat karena teater yang memiliki arti melihat tempat.

### **BAB III**

#### **KONSEP RANCANGAN**

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas pada bab 3 ini menggunakan metode 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

##### **A. *Define***

Strategi pengembangan pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses membaca, memahami, mempelajari, mengkaji cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, alur cerita tokoh, dan pendefinisian Mahapati Halayudha versi asli maupun sesuai cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

##### **1. Analisis Cerita**

Prabu Jayanegara yang menjadi Raja Mahajapahit sejak berumur 15 tahun, dalam masa kekuasaannya banyak terjadi pergolakan antara para Dharmaputra dengan Prabu Jayanegara yang dikambinghitamkan oleh Mahapati Halayudha yang merupakan seorang Patih kerajaan Majapahit, berumur 49 tahun, memiliki sifat iri hati, licik, kejam, dan culas. Pergolakan terjadi ketika penobatan Patih Hamangkubumi yang diberikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang, sehingga membuat Mahapati Halayudha kecewa, marah, dan iri dengan keputusan yang diberikan oleh Prabu Jayanegara.

Mahapati Halayudha mampu menghasut para Dharmaputra untuk menjatuhkan Rakyan Nambi. Kelompok Dharmaputra dan Mahapati Halayudha yang bersekongkol untuk menjatuhkan Patih Hamangkubumi Rakyan Nambi,

dengan cara menghasut Prabu Jayanegara dengan memberikan surat palsu Nambi dan Jayanegara sehingga terjadi ketidakpercayaan antara Jayanegara terhadap Nambi yang mengira Nambi telah menhianatinya. Mahapati Halayudha diberi perintah oleh Prabu Jayaegara bersama Dharmaputra untuk pergi ke Lumajang membunuh Nambi, namun usaha itu pun gagal hingga Nambi datang untuk menemui Mahapati Halayudha.

Dalam perjalanan Nambi bertemu dengan Dharmaputra Ra Semi yang pada akhirnya mengetahui bahwa terjadi pemberontakan oleh Mahapati Halayudha, diperjalanan Nambi bertemu Mahapati Halayudha bersama Kebo Taruna terbunuhlah Nambi. Akhir dari pemberontakan para Dharmaputra mengepung dan membunuh Mahapati Halayudha.

## 2. Analisis Karakter dan Karakteristik

Seorang patih majapahit yang berumur 49 tahun, memiliki watak licik, culas, iri hati, dengki, ambisius akan kekuasaan, kambing hitam kerajaan dan menghalalkan segala cara untuk meraih keinginannya. Mahapati Halayudha ini mulai terlihat tua dikarenakan berumur 49 tahun, maka riasan wajah yang digunakan adalah rias wajah karakter pria tua. Watak Mahapati Halyudha yang licik riasan wajah yang digunakan adalah rias wajah panggung dan karakter antagonis serta menggunakan *face painting* dan *body painting* guna menunjang karakter yang akan ditampilkan. tajam karena tokoh bersifat antagonis, raut muka tua dan kejam.

### 3. Analisis Sumber Ide

Mahapati Halayudha memiliki kesamaan yang banyak dengan tokoh Sangkuni yang sama-sama memiliki watak licik dan pengadu domba serta memiliki tujuan yang sama yaitu menginginkan kekuasaan sehingga karakter Sangkuni dipilih sebagai sumber ide. Sangkuni atau Shakuni (शकुनि) alias Saubala . Sangkuni adalah paman dari para Kurawa dari pihak ibu, Sangkuni dikenal dengan lidahnya yang tajam dan kelicikannya. Ia juga yang selalu menghasut para Kurawa agar memusuhi Pandawa, dan dengan liciknya ia berhasil merebut Kerajaan Indraprastha dari tangan Pandawa setelah memenangkan permainan dadu.

Menurut versi Mahabharata, Sangkuni adalah titisan dari Dewa Drapara yaitu dewa kelicikan yang bertugas menghasut dan menciptakan kekacauan di Bumi, Sangkuni sendiri adalah seorang Pangeran yang berasal dari Kerajaan Gandhara (sekarang Afghanistan).



Gambar 13. Sangkuni  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sangkuni adalah tokoh antagonis dalam cerita Mahabharata yang memiliki kesamaan dengan Mahapati Halayudha, watak dari Sangkuni sama dengan watak dari Mahapati Halayudha yang licik dan senang mengadu domba serta mempunyai tujuan yang sama yaitu mendapatkan kekuasaan. Pengembangan sumber ide pada Sangkuni adalah menggunakan teknik pengembangan sumber ide *distorsi* yaitu pengembangan yang menekankan pencapaian karakter pada sumber ide, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada Sangkuni.

Bagian yang dikembangkan dari Sangkuni adalah *make up* yang menggambarkan karakter antagonis dan licik. Bentuk alis yang tajam tegas dengan menggunakan pensil alis berwarna hitam pekat. Riasan mata yang tajam menggunakan *eye shadow* hitam pekat dan *eyeliner* pensil hitam penuh digaris kelopak mata bawah serta *face painting* berbentuk api yang membara melambangkan amarah yang dapat melahap apapun yang berada disekitarnya. Kumis dan jenggot palsu yang terbuat dari harnet rambut dipotong halus kemudian menggunakan teknik tempel menggunakan lem bulu mata yang dapat memperkuat karakter.

Rambut Sangkuni yang panjang dibuat dari rambut cemara yang dipotong dan ditata ulang kemudian diurai setengah pada bagian belakang, pada bagian depan diberi pengembangan dengan menggunakan sanggul berbentuk stupa agar karakter asli dari Mahapati Halayudha yang berlatar belakang kerajaan Majapahit tidak hilang. Kostum dibuat dengan tampilan yang

mengikuti zaman dan menyesuaikan karakter kejam dari Mahapati Halayudha. Kostum Sangkuni mengalami pengembangan *distorsi* yaitu demi menunjang pencapaian karakter Mahapati Halayudha dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

### **B. Design**

Metode pengembangan dalam tahap *design* (perencanaan) berupa konsep-konsep yang mengacu pada desain kostum, asesoris, rias wajah, penataan rambut dan desain pertunjukan. Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada sumber ide pengembangan serta penerapan unsur dan prinsip desain.

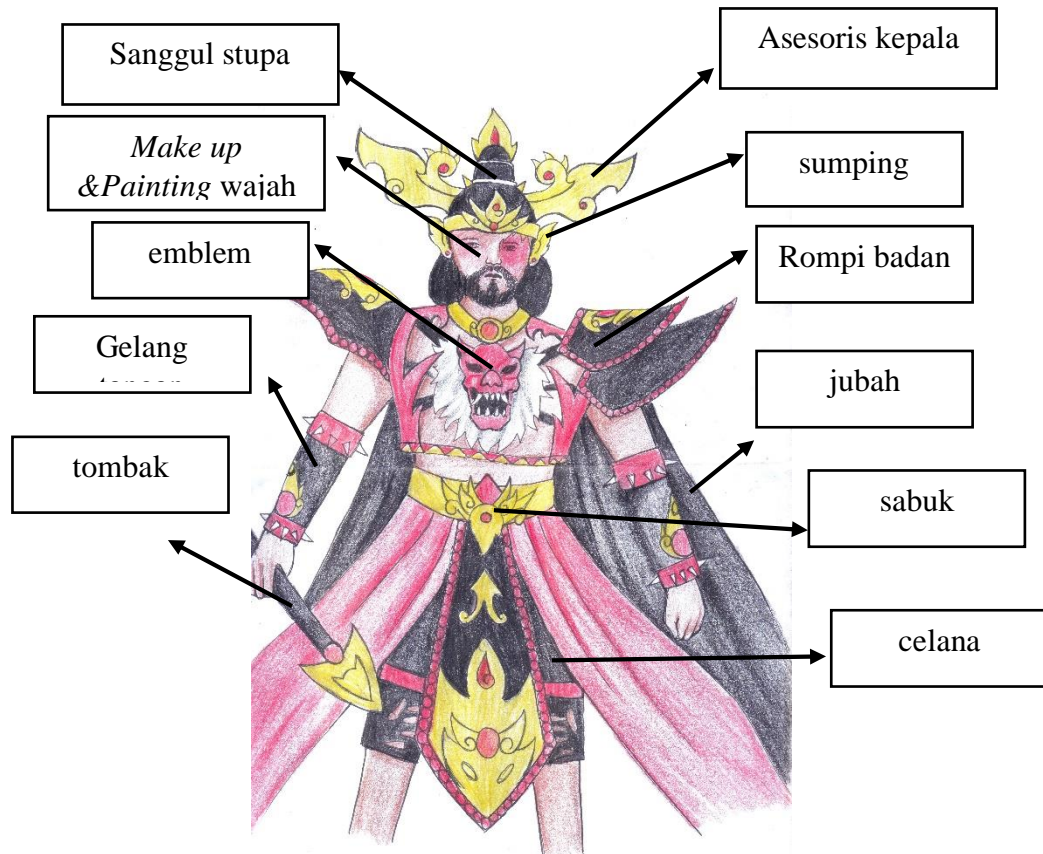
#### **1. Desain Kostum**

Kostum Mahapati Halayudha terdiri dari kostum badan meliputi rompi, jubah, dan celana kain. Desain kostum Mahapati Halayudha dibuat untuk menunjukkan dan mendukung karakter Patih yang antagonis serta licik dengan tetap mempertimbangkan keaslian sumber ide yang menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi*. Pembuatan kostum juga diperhatikan agar watak dari Mahapati Halayudha yang profokator terlihat licik dan kejam dapat tersalurkan melalui kostum yang dipakai. Kostum Mahapati Halayudha terdapat ukiran motif jambul susun Majapahit.

Unsur desain dan prinsip-prinsip desain digunakan dalam membuat rancangan kostum sesuai dengan karakter. Unsur desain yang digunakan yaitu garis, ukuran, tekstur, warna, dan sebagainya. Warna-warna yang digunakan yaitu merah, hitam, dan kuning (emas). Warna merah pada kostum menunjukan

simbol warna dari api, darah, ataupun matahari, warna merah memiliki makna kekuatan, gairah, nafsu, serta semangat. Warna hitam memiliki makna misterius, dan dramatis. Warna kuning (emas) memiliki makna kemewahan, kemenangan, dan kemakmuran.

Beberapa warna tersebut merupakan perwakilan karakter Mahapati Halayudha. Setiap warna terkandung makna yang logis dan filosofi yang sesuai dengan karakteristik tokoh dan mudah dimengerti. Pemilihan warna kostum sesuai dengan peran tokoh Mahapati Halayudha yang mempunyai sifat licik, kejam, dan jahat. Prinsip desain yang digunakan yaitu keselarasan, keseimbangan, dan proporsi. Setiap bagian kostum memiliki peranan penting untuk mewakili sifat dan karakter yang diperankan sehingga menjadi suatu karya yang menakjubkan. Berikut penjelasan setiap bagian pada kostum:



Gambar 14. Hasil Kostum Tokoh Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

a. Rompi

Bagian rompi menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi* agar tercapainya karakter Mahapati Halayudha yang licik dan kejam. Rompi dibuat dengan menggunakan unsur desain yaitu gabungan dari garis diagonal, garis lurus, dan lengkung sehingga memiliki makna tegas, kuat, dan kokoh. Warna yang digunakan adalah warna merah yang memiliki makna nafsu, agresif, ambisi, peperangan dan kemarahan. warna hitam memiliki makna kokoh, kuat, misteri, pemberontak, dan marah. Warna emas memiliki makna kekayaan, kemakmuran, iri hati dan cemburu.



Prinsip yang digunakan pada rompi kostum adalah prinsip harmoni yaitu keserasian dengan bagian kostum lain. Proporsi yaitu jarak antara rompi dan bagian kostum lainnya diperhatikan agar terlihat menarik. Aksen atau *center of interest* menjadi pusat perhatian yang membawa mata pertama kali melihat pada bagian rompi. Bagian rompi yang menjadi pusat perhatian terletak pada emblem rompi pada bagian tengah yang menyerupai monster raksasa Detya dari India. Karakter monster jahat dipilih untuk memperkuat watak dan tampilan Mahapati Halayudha.



Gambar 15. Desain Rompi Kostum  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

b. Jubah

Bagian jubah dibuat guna menyeimbangkan rompi dan mengenakan derajat atau kasta patih Mahapati Halayudha. Menggunakan unsur desain yaitu warna merah yang memiliki makna amarah dan tegas, pada bagian dalam jubah menggunakan warna hitam yang memiliki makna misterius sehingga perpaduan warna merah dan hitam membuat karakter Mahapati Halayudha semakin hidup, dan menunjang peran Patih yang pada bagian tertentu harus terlihat baik dan terlihat licik.

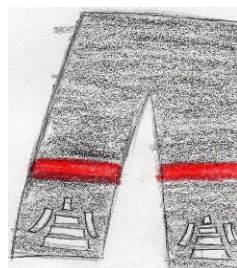
Batik yang digunakan adalah batik khas daerah Jawa Timur yaitu batik motif gerbang Majapahit yang dipotong menyerupai bentuk api yang membara, dan unsur garis lengkung dan tajam membuat jubah terlihat semakin hidup dan nyata. Prinsip yang digunakan pada jubah adalah prinsip harmoni dan proporsi yang menjadi penyeimbang bagian rompi kostum.



Gambar 16. Desain Jubah Kostum  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

c. Celana

Bagian celana menggunakan unsur warna hitam yang memiliki makna misterius dan pemberontak. Warna merah yang memiliki makna peperangan dan kemarahan. Prinsip yang digunakan adalah proporsi guna memberi kenyamanan pada koreografi *talent*.



Gambar 17. Desain Celana Kostum  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

## 2. Desain Asesoris

Penerapan unsur desain yang digunakan yaitu bentuk, ukuran, tekstur, dan warna. Prinsip desain yaitu aksentasi dan keserasian. Perlengkapan asesoris merupakan unsur pelengkap yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang keserasian antara tata rias wajah, penataan rambut, dan kostum. Pelengkap kostum ini tidak lepas dari latar belakang dan ciri khas dari Mahapati Halayudha. Asesoris yang digunakan Mahapati Halayudha mengalami perubahan secara distorsi. Berikut penjelasan bagian-bagian asesoris:

### a. Asesoris kepala

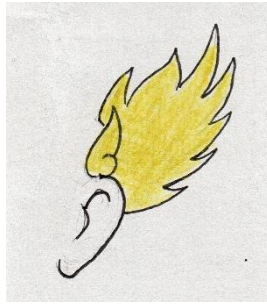
Pada bagian asesoris kepala menggunakan motif ukiran yang ada pada kerajaan Majapahit yaitu motif jambul susun. Motif ini diterapkan dengan menyesuaikan unsur desain yaitu warna emas yang memiliki makna kekayaan dan kemakmuran. Penambahan asesoris kepala bertujuan untuk menunjang kasta seorang patih, dan penyeimbang kostum yang berukuran besar.



Gambar 18. Hasil Desain Asesoris Kepala  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

### b. Sumping telinga

Sumping telinga dibuat guna menunjang dan menjadi penyeimbang pada bagian kepala. Warna emas yang dipilih memiliki makna kemakmuran. Garis yang tajam membuat karakter tokoh terlihat tegas



Gambar 19. Hasil Desain Sumping Telinga  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

c. Gelang tangan

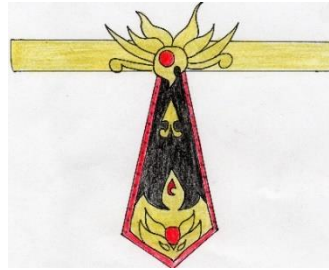
Gelang tangan dibuat dengan menggunakan unsur warna merah dan hitam. Pada bagian tepi diberi tambahan duri-duri kecil dan lancip agar Mahapati Halayudha terlihat kejam dan kuat.



Gambar 20. Hasil Desain Gelang Tangan  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

d. Sabuk

Sabuk dibuat dengan menggunakan unsur warna emas yang bermakna kemakmuran, hitam yang bermakna misterius, dan merah. Unsur yang digunakan adalah proporsi dan harmoni.



Gambar 21. Hasil Desain Sabuk  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

e. Tombak

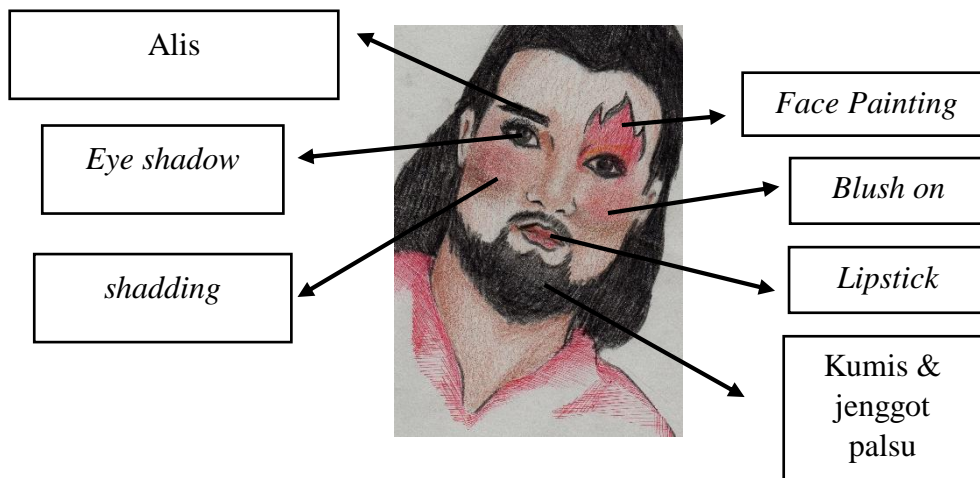
Tombak merupakan senjata yang digunakan patih ketika peperangan dimulai. Ukuran tombak yang pendek bertujuan untuk memudahkan gerak dan koreografi.



Gambar 22. Hasil Desain Tombak  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

3. Desain Rias Wajah

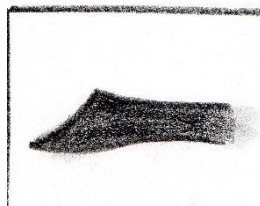
Penerapan rias wajah pada Mahapati Halayudha menggunakan jenis tata rias karakter. Tata rias yang menampilkan karakter wajah yang kejam dan jahat dengan menggunakan unsur desain yaitu bentuk, ukuran, dan warna. Prinsip desain yaitu penekanan untuk mewujudkan karakteristik Mahapati halayudha sehingga apa yang ingin disampaikan dapat mengarah pandangan khalayak dengan yang ingin ditampilkan dan dapat tersalurkan. Prinsip penekanan dapat dilakukan dengan distorsi ukuran, bentuk, dan warna kontras.



Gambar 23. Hasil Desain Tata Rias Wajah  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

a. Alis

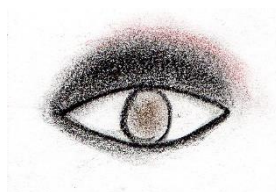
Pada bagian alis menggunakan unsur warna hitam dengan makna misterius dan kuat.



Gambar 24. Hasil Desain Tata Rias Alis  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

b. *Eye shadow*

Pada bagian eyeshadow menggunakan unsur warna hitam dengan maksud untuk mempertajam bentuk mata.



Gambar 25. Hasil Desain Tata Rias Mata  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

c. *Shadding*

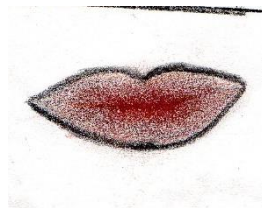
Pada bagian *shadding* pipi dan hidung menggunakan unsur warna coklat untuk memperkuat bentuk tulang pipi, dan membuat bagian hidung lebih mancung.

d. *Blush on*

Pada bagian *blush on* menggunakan unsur warna merah untuk memperkuat ciri khas dari *make up* panggung.

e. *Lipstick*

Pada bagian lipstick menggunakan unsur warna hitam pada bagian bingkai bibir dan gradasi warna merah kecoklatan kebagian dalam, agar bibir pemain tidak pucat.



Gambar 26. Hasil Desain Tata Rias Bibir  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

f. kumis dan jenggot palsu

kumis dan jenggot palsu menggunakan unsur warna hitam agar terlihat lebih hidup dan natural, layaknya kumis dan jenggot orang seperti biasanya.

4. Desain *Face Painting*

*Face painting* yang digunakan berbentuk api yang membara yang memiliki makna amarah yang meluap-luap. Unsur warna yang digunakan adalah

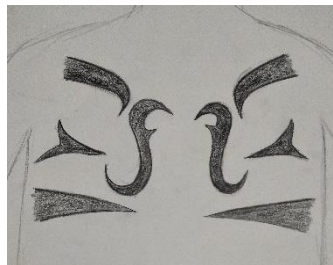
perpaduan warna merah, jingga, kuning dan hitam sebagai garis tepi yang membuat gambar semakin nyata.



Gambar 27. Hasil Desain *Face Painting*  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

#### 5. Desain *Body Painting*

*Body painting* yang digunakan pada bagian dada yaitu mengambil motif ukiran Majapahit, motif jambul susun yang dikembangkan kedalam karakter patih. *Body painting* pada bagian dada digunakan untuk aksen atau *center of interest*, sehingga mata akan berpusat pada bagian tengah.



Gambar 28. Hasil Desain *Body Painting*  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

#### 6. Desain Penataan Rambut

Penataan rambut yang digunakan adalah rambut dan sanggul jadi. Sanggul berbentuk stupa berfungsi untuk menambah tinggi badan patih, dan menjadi penyeimbang kostum dan asesoris yang akan digunakan.

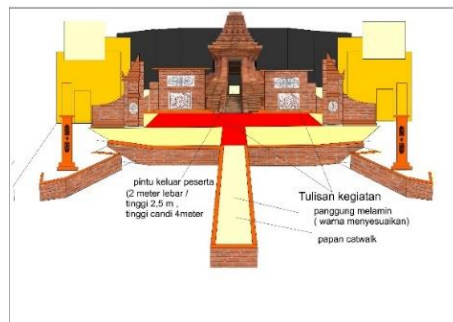




Gambar 29. Hasil Desain Penataan Rambut  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2018)

## 7. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta berbeda dengan rancangan dari pertunjukan mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sebelumnya, karena cerita yang diangkat belum pernah ditampilkan pada kegiatan pertunjukan akhir.



Gambar 30. Hasil Desain Panggung Pertunjukan  
(Sumber: Dokumentasi Sie PDD, 2018)

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium* yang menggambarkan suasana kerajaan Majapahit. *Backdrop* yang digunakan juga menggambarkan singgasana kerajaan Majapahit. Para pemain akan muncul dari berbagai arah sehingga penonton tidak bosan dan tidak dapat menduga alur cerita.

Tampilan dibuat sedemikian rupa agar target utama pertunjukan yaitu anak-anak muda tidak terganggu atau terhalang oleh panitia atau *crew* yang sedang bekerja, sehingga semua penonton dapat menikmati pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

*Lighting* yang digunakan lebih menekankan kearah kuning atau suasana kerajaan pada jamannya namun ada beberapa perpaduan *lighting* untuk mendramatisir suasana pertunjukan seperti warna merah, hijau, dan biru. Sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan serta dapat dinikmati oleh semua kalangan. Musik yang digunakan adalah jenis musik tradisional.

### **C. Develop**

Metode pengembangan dalam tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap untuk menghasilkan karya dalam wujud Mahapati Halayudha dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan pengembangan yang dilakukan melalui langkah validasi. Validasi meliputi validasi desain kostum dan asesori yang diikuti dengan revisi, validasi desain tata rias karakter yang diikuti dengan revisi, validasi tata rias karakter *face painting* dan *body painting* yang diikuti dengan revisi.

Desain kostum dan asesoris serta tata rias wajah yang dibuat untuk Mahapati Halayudha dibuat dalam bentuk yang sesuai bentuk sumber ide yaitu Sangkuni Mahabharata. Karena kostum akan digunakan oleh *talent* orang dewasa, maka kostum dibuat sesuai dengan ukuran *talent* namun dibuat tidak menghambat gerak atau koreo dari Mahapati Halayudha. Penerapan prinsip dan

unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan terwujudnya sebuah kesatuan utuh antara kostum dan asesoris serta rias karakter yang mendukung Mahapati Halayudha yang akan diperankan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

Setelah desain dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli atau pakar serta validasi oleh dosen pembimbing dan ketika desain telah disetujui atau diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka dilanjutkan untuk pembuatan kostum.

Pembuatan kostum dilanjut dengan *fitting* kostum dengan *talent*. *Fitting* kostum akan dilakukan satu kali yaitu tanggal 22 dan 29 Januari 2017. *Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan ukuran kostum dengan tubuh *talent*. Apabila dalam proses *fitting* kostum terdapat kekurangan pada kostum, maka kostum dapat diperbaiki.

Tahap berikutnya adalah validasi tata rias wajah *face painting* dan *body painting*. Validasi atau *test make up face painting* dan *body painting* dilakukan selama proses pembuatan kostum. Setelah validasi *make up* dan *body painting* disetujui oleh dosen pembimbing, maka tahap selanjutnya adalah menghasilkan *prototype* tokoh yaitu merupakan hasil dari validasi mulai dari *make up*, *face painting*, *body painting* hingga kostum dan asesoris yang akan ditampilkan oleh Mahapati Halayudha di pertunjukan pada hari Kamis tanggal 18 Januari 2018. *Prototype* yang dihasilkan adalah pada saat *grand juri* pada hari Sabtu tanggal 06 Januari 2018.

#### ***D. Disseminate***

Penyebaran dilakukan dengan cara mengadakan pertunjukan teater tradisi dengan tema kudeta di Majapahit berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta . Sebelum pergelaran, kegiatan yang akan dilaksanakan terlebih dahulu adalah *fitting 1, fitting 2, grand juri*, gladi kotor, gladi bersih, dan pementasan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. *Fitting 1* diselenggarakan pada Jumat, 22 Desember 2017 bertempat di lantai 2 Lab Rias Ruang 201 Gedung PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. *Fitting 1* kostum telah dibuat berkisar 70%, memakaikan kostum ke *talent* dengan ukuran yang sudah dibuat.

*Fitting 2* diselenggarakan pada Kamis, 28 Desember 2017 bertempat di lantai 2 Lab Rias Ruang 201 Gedung PTBB Fakultas Teknik Universitas. *Fitting 2* kostum telah dibuat berkisar 100% baik asesoris, sanggul, dan kostum yang telah dibuat dipakaikan ke *talent*. *Grand juri* adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Sabtu, 06 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli atau *grand juri* akan melibatkan 3 ahli dalam bidang masing-masing.

Seniman pertunjukan diwakili oleh Drs. Argus Prasetya, M.Sn , ahli tata rias karakter diwakili oleh Yuswati M.Pd dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat. Penilaian para ahli (*grand juri*) dilaksanakan bersamaan dengan foto *booklet*, yang bertujuan untuk menghindari ketidakefektifan waktu apabila foto *booklet* dilaksanakan pada saat pergelaran utama. Gladi kotor diselenggarakan pada Selasa, 16 Januari 2018

kegiatan berupa penataan dekorasi, penataan cahaya, penataan perlengkapan pertunjukan yang dibutuhkan, dan latihan untuk para *talent*.

Kegiatan yang dilaksanakan sebelum puncak acara yaitu gladi bersih. Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pementasan Pertunjukan teater tradisi bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta akan ditampilkan pada Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL dan PEMBAHASAN**

#### **A. Proses, hasil dan pembahasan *Define* (pendefinisian)**

Proses, hasil dan pembahasan *Define* melalui analisis cerita yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” maka diperoleh sebuah hasil sebagai berikut ; Latar belakang cerita tersebut adalah kerajaan Majapahit, yang masuk dalam kecamatan Trowulan, kabupaten Mojokerto, provinsi Jawa Timur. Cerita terjadi pada pemerintahan raja Jayanegara yang berkuasa selama 19 tahun. Terdapat tokoh Mahapati Halayudha, Ia adalah seorang Patih pada kerajaan Majapahit.

Mahapati Halayudha yang merupakan seorang Patih kerajaan memiliki karakter antagonis, licik, dan culas. Menghalalkan segala cara untuk merebut kekuasaan dari Patih Hamangkubumi dengan menghasut dan mengadudomba Raja Jayanegara dan Rakyan Nambi, serta menghasut para Dharmaputra untuk bekerjasama menjadi pengikutnya dan menghancurkan kedudukan Rakyan Nambi.

Mahapati Halayudha diwujudkan dalam wujud seorang pria gagah yang berusia 49 tahun dengan tampilan kostum yang berwarna merah, hitam dan keemasan yang menunjang karakter antagonis dan licik sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan yaitu Sangkuni.

Sangkuni merupakan tokoh antagonis yang sangat licik dan penghasut dalam sebuah kerajaan dengan begitu akan mendukung perwujudan Mahapati Halayudha yang antagonis yang kemudian dikembangkan melalui pengembangan sumber ide *distorsi*. Mahapati Halayudha dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan karakter utama sebagai provokator yang akan digambarkan oleh kostum dan tata rias wajah pada Mahapati Halayudha. Kostum yang dikenakan berwarna hitam, merah dan keemasan. Hitam dan merah merupakan perwakilan penggambaran perwatakan dari Patih yang licik, misterius, amarah dan keberanian. Keemasan merupakan perwakilan gambaran kemegahan kerajaan Majapahit dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta,.

Mahapati Halayudha muncul pada setiap segmen dengan rias karakter yang kejam dan licik, menggunakan *face painting* berbentuk api sebagai simbol amarah yang dapat melahap habis semua yang berada didekatnya, warna *eyeshadow* hitam pekat membuat bentuk mata semakin tajam, kumis dan jenggot buatan yang membuat karakter tokoh semakin kuat sehingga pada setiap segmen akan membuat penonton terkesan.

## **B. Proses, hasil dan pembahasan Desain (perencanaan)**

### **1. Kostum dan Asesoris**

Proses pembuatan kostum dan asesoris Mahapati Halayudha meliputi tahap analisis cerita, analisis karakter tokoh, analisis sumber ide dan penentuan pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi desain oleh ahli, revisi, validasi, pembuatan kostum (mengukur *talent*, mencari bahan, menjahit dan membuat kostum, *fitting*, validasi kostum dan asesoris).

#### **a. Kostum**

Pembuatan kostum menggunakan bahan utama spon ati, cat dasar dan cat akrilik, serta menggunakan jenis kain satin , kain satin *bridal* dan kain batik. Adapun bahan tambahan bulu ayam, gigi taring plastik, *glitter*, tongkat kayu dan logam. Cara membuat kostum yaitu:

- 1) Membuat kerangka rompi dengan mendesain kerangka di spon ati, kemudian kerangka disatukan dengan menggunakan lem.
- 2) Menambahkan kawat pada kerangka belakang agar bentuk rompi lebih terlihat realistis.
- 3) Kerangka rompi yang telah disatukan diberi cat dasar kemudian diberi cat akrilik.
- 4) Bagian emblem pada rompi ditambahkan bulu ayam dan gigi taring plastik agar bentuk lebih terlihat realistik.
- 5) Kawat kerangka diikat agar bentuknya tidak berubah.
- 6) Pada bagian sisi rompi diberi tambahan *glitter* yang dicampurkan kedalam cat putih kemudian dioleskan kebagian tepi rompi bahu dan leher.



- 7) Terakhir bagian rompi diberi payet Kristal dan rantai emas agar terlihat semakin mewah.
- 8) Jubah terbuat dari kain satin *bridal* berwarna hitam sebagai bagian dalam dan warna merah sebagai bagian luar.
- 9) Kemudian jubah diberi tambahan potongan kain batik menyerupai betuk api, yang disatukan dengan teknik bordir.
- 10) Pada bagian celana terbuat dari kain satin *bridal* warna hitam dan warna merah sebagai list serta pembatas antara kain dan tambahan spon ati hitam dengan ukiran candi Trowulan.
- 11) Setiap sisi ukiran diberi *glitter* agar ukiran dapat terlihat nyata yang disatukan kebagian celana, kemudian menambahkan rantai halus berwarna hitam sebagai penyeimbang kostum rompi.
- 12) Bagian sabuk kerangka menggunakan spon ati sebagai bahan dasar, kemudian dicat menggunakan cat dasar dan cat akrilik.
- 13) Kemudian pada sisi sabuk diberis *glitter* dan payet kristal kecil, serta ditambahkan rantai emas pada ujung sabuk.
- 14) Menambahkan lembaran kain satin berwarna merah yang ditempelkan pada sisi kiri dan kanan sabuk setengah lingkaran kebelakang sabuk.

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir karena tidak terjadi perubahan pada bentuk kostum yang telah di desain. Bagian kostum yang mengalami perubahan adalah rompi yang pada bagian bahu diberi tambahan berupa rantai yang menjuntai dengan panjang berkisar 15 cm. penambahan rantai dilakukan guna menunjang prinsip pada desain rompi yaitu keselarasan dan

keseimbangan, rantai pada bahu ditambahkan guna menyelaraskan antara kostum dan asesoris.



Gambar 31. Hasil a. Desain, b. hasil akhir Kostum Mahapati Halayudha  
(Sumber: Teresa Valentina, 2018)

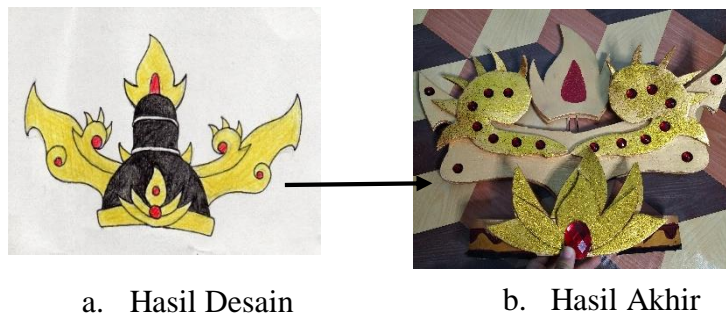
#### b. Asesoris

Pembuatan asesoris menggunakan bahan dasar spon ati, cat dasar, dan cat akrilik serta payet duri, payet krital, *glitter*, dan logam berwarna emas. Teknik yang digunakan adalah teknik temple menggunakan lem. Proses pembuatan asesoris sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan diantaranya adalah gunting, pisau kate, spon ati, cat dasar, cat akrilik, dan lem
- 2) Membuat desain dasar asesoris kepala, kemudian dipotong menggunakan pisau kate. Kerangka asesoris kepala disatukan menggunakan lem, kemudian diberi cat dasar dan cat akrilik.
- 3) Asesoris kepala kemudian diberi *glitter* dan payet agar terlihat mewah dan menunjang karakter tokoh.
- 4) Membuat gelang tangan dengan bahan dasar spon ati yang telah didesain sesuai ukuran tangan *talent*, kemudian diberi cat dasar dan cat akrilik.

- 5) Kemudian pada sisi atas dan bawah gelang dilingkarkan payet duri sebanyak 3 baris pada bagian atas dan 2 baris pada bagian bawah menggunakan lem.

Hasil akhir asesoris tidak sesuai dengan desain awal karena ukuran dan bentuk pada asesoris kepala tidak sama dengan desain, bagian yang mengalami perubahan adalah bagian warna emas pada asesoris kepala tidak sama dengan hasil akhir. Payet-payet kital berukuran kecil ditambahkan pada bagian asesoris kepada bagian kiri dan kanan seimbang mengikuti prinsip desain. Bagian sabuk mengalami perubahan dengan menambahkan rantai berwarna emas, ukuran yang sama dengan rantai pada bahu rompi, rantai ditambahkan guna menyelaraskan antar rompi dan sabuk sehingga terlihat menjadi satu kesatuan.



Gambar 32. Hasil a. Desain, b. Hasil Akhir asesoris Mahapati Halayudha  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

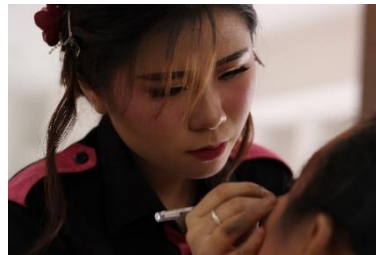
## 2. Tata rias, *Face Painting* dan *body painting*

Tata rias karakter dan *face painting* menggunakan efek 2D dengan tujuan menyelaraskan antara kostum dan asesoris yang diterapkan. *Face painting* dibuat menggunakan bahan *eye shadow* berwarna dan peralatan kuas *make up*. Teknik yang digunakan adalah menggunakan teknik rias karakter. Kosmetik wajah yang digunakan pada rias wajah karakter ini meliputi;

- 1) *Foundation cream* merek CY no 4W, *foundation cream* DM no 4D dan *face painting* warna merah merek PM yang *dimixing* hingga mendapatkan warna *foundation* kemerahan sehingga cocok untuk *make up* panggung.
- 2) *Shadding* dalam pada pipi dan hidung menggunakan *contour foundation* merek INZ no 3 merupakan warna yang paling gelap.
- 3) Bedak tabur yang digunakan adalah bedak tabur merek VV no 5, bedak tabur ini merupakan bedak tabur yang berwarna kemerahan. Warna pada bedak tabur ini sangat cocok dan menyatu dengan *mixing foundation*.
- 4) *Eyeshadow* yang digunakan menggunakan *eyeshadow* merek LT.
- 5) *Eyeline* pensil merek MO warna hitam digunakan untuk *eyeline* bawah mata dan bingkai bibir.
- 6) Harnet rambut berwarna hitam digunakan untuk kumis dan jenggot palsu.
- 7) Lem bulu mata merek EP digunakan untuk merekatkan kumis dan jenggot palsu.
- 8) Lipstick merek LT berwarna merah dan coklat digunakan untuk mengisi bagian bibir.

Proses pembuatan tata rias dan *face painting* 2D dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menutup alis menggunakan lem bulu mata *non latex*.
- 2) Menggambar pola rias karakter



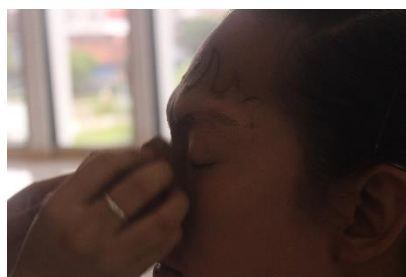
Gambar 33. Proses Menggambar pola rias karakter.  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- 3) Mengaplikasikan *foundation* secara merata dengan menggunakan spon *foundation*.



Gambar 34. Proses Mengaplikasikan *Foundation*  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- 4) Mengaplikasikan kontur pada bagian hidung dan pipi menggunakan kosmetik *shadding* yang berbentuk krim.



Gambar 35. Proses Mengaplikasikan kontur  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- 5) Setelah pengaplikasian *foundation* dan kontur wajah secara merata kemudian diset dengan bedak tabur dan padat.



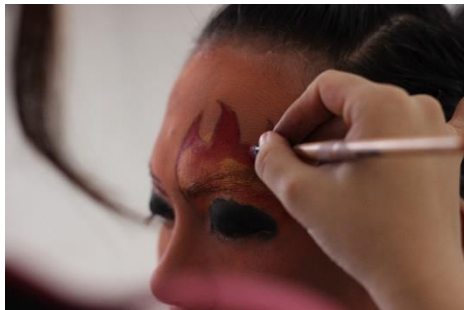
Gambar 36. Proses Mengaplikasikan Bedak  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- 6) Mengaplikasikan *eye shadow* berwarna hitam pada bagian kelopak mata.



Gambar 37. Proses Mengaplikasikan *eye shadow*  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- 7) Mengaplikasikan *eye shadow* berwarna merah, jingga, dan kuning menggunakan teknik gradasi pada bagian yang telah dipola.



Gambar 38. Proses *Face Painting*  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

*Body painting* dibuat menggunakan teknik blok pada bagian kaki tujuan penggunaan *body painting* untuk menyempurnakan karakter tokoh. *Body painting* dibuat menggunakan bahan cat akrilik dengan teknik blok menggunakan alat kuas *makeup*. *Body painting* pada dada menggunakan kosmetik henna, penggunaan *body painting* pada bagian dada bertujuan untuk menyempurnakan bagian rompi pada kostum. Proses pembuatan *body painting* adalah sebagai berikut:

- a) Membuat pola ukiran pada bagian dada, kemudian mengaplikasikan henna pada pola yang telah dibuat.



Gambar 39. Proses *Body Painting* dada  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- b) Mengaplikasikan cat akrilik berwarna emas dengan menggunakan teknik blok pada bagian kaki *talent*, mulai dari paha keujung jari kaki.



Gambar 40. Proses *Body Painting* kaki  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- c) Setelah semua tahap rias wajah dan *body painting* selesai maka tahap selanjutnya adalah penataan rambut.

Hasil dari rias wajah Mahapati Halayudha tidak sesuai dengan desain dan mengalami perubahan pada bagian bentuk dan garis *face painting* dikarenakan pola yang ada pada desain terlihat kaku dan tidak natural. Pada bagian kumis dan jenggot belum terlihat natural. Solusi yang dilakukan adalah saat *grand juri* kumis dan jenggot palsu diaplikasikan satu persatu dengan menggunakan teknik tempel, pola *face painting* dibuat lebih banyak garis dengan pemilihan warna yang mendekati warna api yaitu merah, kuning, dan jingga yang diaplikasikan dengan teknik gradasi.



a. Hasil Desain



b. Hasil Akhir

Gambar 41. Hasil a. Desain dan b. Akhir Rias wajah Mahapati Halayudha  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

### 3. Penataan rambut

Penataan rambut untuk Mahapati Halayudha menggunakan sanggul jadi berbentuk menyerupai stupa, cara pemakaian sanggul ini menggunakan jepit lidi hitam. Rambut bagian belakang menggunakan cemara berukuran 60 cm yang dilipat jadi dua bagian kemudian dipasang menggunakan jepit lidi, terakhir



untuk merapikan rambut yang telah ditata menggunakan kosmetik *hairspray* merek B. Proses penataan rambut adalah sebagai berikut :

- 1) Merapikan rambut menggunakan sisir, disisir kearah belakang.
- 2) Kemudian rambut bagian atas diikat menggunakan karet rambut.
- 3) Mengaplikasikan hairspray untuk merapikan rambut yang telah diikat.
- 4) Memasang sanggul berbentuk stupa menggunakan jepit lidi.



Gambar 42. Proses Memasang Sanggul  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- 5) Memasang rambut tambahan pada bagian belakang dengan menggunakan jepit lidi.



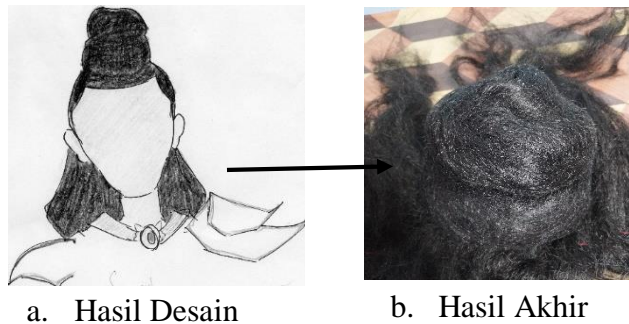
Gambar 43. Proses Memasang Rambut Tambahan  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

- 6) Terakhir mengaplikasikan asesoris kepala.



Gambar 44. Proses Memasang Asesoris Rambut  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

Hasil akhir dari penataan rambut tidak mengalami perubahan dari desain yang telah dibuat penataan rambut yang diaplikasikan dibuat sama seperti desain.

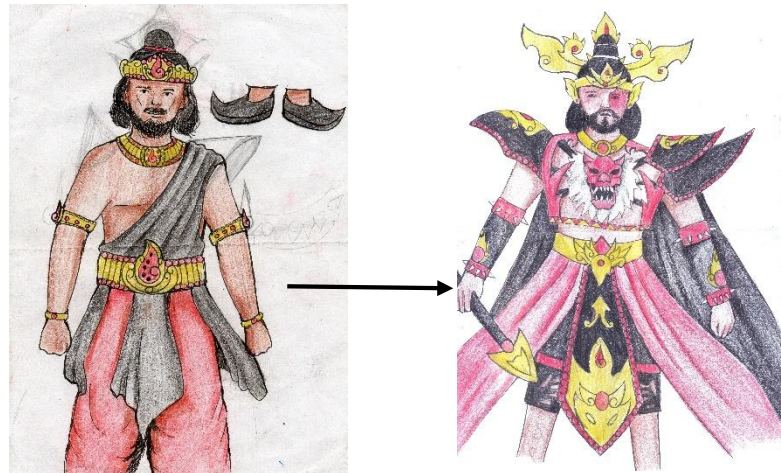


Gambar 45. Hasil a. Desain, b. Akhir Penataan Rambut Mahapati Halayudha  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

### C. Proses, hasil dan pembahasan *Develop* (pengembangan)

#### 1. Validasi desain Kostum dan Asesoris

Proses validasi desain kostum dan asesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub B, M.Pd. Validasi dilakukan pada Selasa, 12 Desember 2017 dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:



Gambar 46. Proses Validasi Desain Kostum Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)

Validasi dilakukan selama 4 kali. Pada validasi desain pertama, desain kostum dan aksesoris terdapat perubahan yaitu pada bagian bahu diberi tambahan bentuk lancip karena karakter patih yang antagonis. Bentuk pada desain pertama terlalu sederhana dan tradisional.



Gambar 47. Proses Validasi 1 Desain Kostum Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)

Pada validasi desain kedua oleh ahli kostum dan asesoris terdapat perubahan menyeluruh karena desain masih terlalu sederhana.



Gambar 48. Proses Validasi 2 Desain Kostum Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)

Pada validasi ketiga oleh ahli kostum dan asesoris diterima, tetapi pada bagian asesoris kepala belum diterima karena belum menunjukkan karakter licik patih.



Gambar 49. Proses Validasi 3 Desain Kostum Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)

Pada validasi desain keempat terdapat perubahan pada bagian asesoris kepala dan pada bagian rompi dada. Pada validasi desain dan asesoris kostum dituntut terlihat gagah, berwibawa dan licik sesuai dengan sumber ide, karakter dan karakteristik yang akan dibawa oleh Mahapati Halayudha. Pada bagian

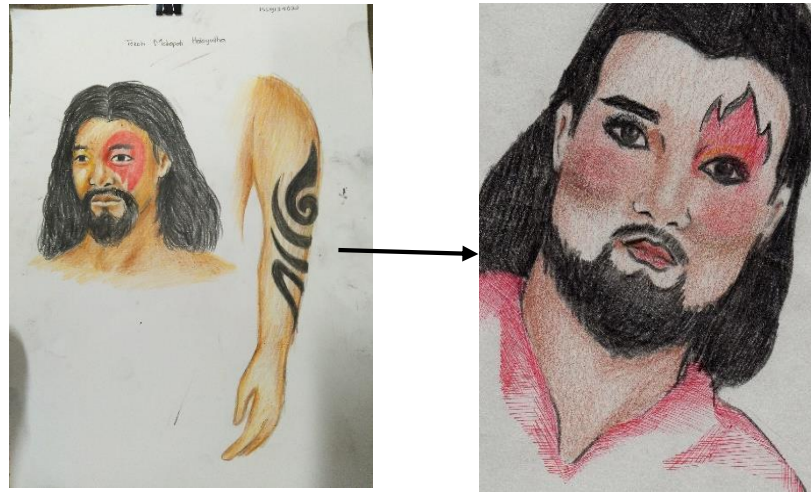
rompi tengah kostum atau emblem ditekankan untuk menjadi *center of interest* bagi penonton, termasuk pada bagian asesoris kepala dan sabuk, dengan demikian kostum akan terlihat dinamis dan realistis seperti sumber ide yang telah ditentukan.



Gambar 50. Proses Validasi 4 Desain Kostum Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)

## 2. Validasi Desain Rias Karakter

Validasi desain rias karakter, *face painting* dan *body painting* oleh Eni Juniastuti M.pd. Validasi dilakukan pada Selasa, 12 Desember 2017. Hasil validasi tata rias fantasi (*face painting*) dan *body painting* sebagai berikut:



Gambar 51. Proses Validasi Desain Rias Karakter Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)

Validasi dilakukan selama 2 kali. Pada validasi desain pertama, desain tata rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi bentuk dan warna. Bentuk pada desain pertama tidak menggunakan *face painting* warna *eye shadow* belum menunjukan karakter pada tokoh. Kemudian terjadi perubahan dengan menambahkan *face painting* pada bagian mata kiri, dan *body painting* pada lengan.



Gambar 52. Proses Validasi Desain Rias Karakter Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)



Pada validasi desain kedua, desain rias karakter terdapat perubahan yaitu dari segi bentuk, warna dan letak. Bentuk pada desain kedua adalah bentuk dari bagian tubuh yang mewakili karakter jahat pada tokoh Sangkuni Mahabharata. Warna pada *face painting* menggunakan warna merah, dan bentuk *body painting* menggunakan ukiran khas kerajaan Majapahit.



Gambar 53. Proses Validasi Desain Rias Karakter Mahapati Halayudha  
(Sketsa: Teresa Valentina, 2017)

Pada validasi 1-2 desain tata rias fantasi ini dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi warna dan bentuk. Warna yang dipilih pada desain awal adalah warna merah kemudian terjadi perubahan menjadi merah, jingga, hitam, dan kuning dengan pertimbangan keaslian dari sumber ide yang dipilih yaitu Sangkuni Mahabharata.

Sedangkan dalam segi bentuk, pada desain awal belum terdapat *face painting* sehingga dipilih bentuk *face painting* menyerupai api, yang melambangkan amarah sesuai dengan karakter tokoh dan merupakan satu kesatuan dengan kostum yang dipakai oleh *talent*. Desain kedua ini dipilih oleh validator karena hasil dari desain kedua dapat memberikan sebuah prinsip

kesatuan dan keseimbangan pada kostum. Bentuk api pada *face painting* memberi prinsip kesatuan dan keseimbangan dengan bagian jubah yang memiliki pola api yang membara.

### 3. Pembuatan kostum dan asesoris *fitting* kostum

Kostum dan asesoris dibuat oleh Teresa Valentina dan Ariansyah Yopi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik UNY sesuai dengan arahan ahli kostum dan asesoris, membutuhkan waktu selama 20 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp 800.000,- dan pembuatan asesoris sebesar Rp 100.000,-.

Setelah pembuatan kostum selesai, dilanjutkan *fitting* kostum. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu *fitting* pertama pada Minggu, 22 Desember 2017 hasil dari *fitting* pertama adalah terjadi perubahan dari segi bentuk dan ukuran celana *talent* yang ukuranya diperbesar, bagian jubah diperlerbar sisi kiri dan kanan masing-masing ditambahkan kain dengan panjang 40 cm dan ukuran rompi diperbesar karena mempengaruhi gerak koreografi *talent*.



Gambar 54. Proses Validasi 1 *Fitting* kostum  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2017)



*Fitting* kedua dilakukan pada 29 Desember 2017 hasil dari *fitting* kedua terjadi perubahan bentuk dan ukuran pada bagian celana, dipotong pendek hingga setengah dari paha *talent* karena mempengaruhi gerak koreografi *talent*.



Gambar 55. Proses Validasi 2 *Fitting* kostum  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2017)

*Fitting* ketiga dilakukan pada 04 Januari 2018 hasil dari *fitting* ketiga atau terakhir adalah terjadi perubahan ukuran pada bagian celana, bagian spon api tambahan dipotong hingga atas lutut *talent* agar memudahkan gerak koreografi *talent* sehingga kostum nyaman dipakai oleh *talent*.



Gambar 56. Proses Validasi 3 *Fitting* kostum  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2017)

#### 4. Validasi Rias Karakter dan *body painting*

Validasi rias karakter(*face painting*) dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada 28 Desember 2017, 29 Desember 2017, 04 Januari 2018, dan 05 Januari 2018.

##### a. Hasil validasi *face painting* pertama, yaitu:

- 1) Dasar *make up* atau alas bedak kurang tebal dan warna *foundation* kurang merah karena warna alas bedak yang digunakan cenderung berwarna putih kekuningan.
- 2) Bentuk pada bagian alis kurang tebal dan besar.
- 3) Warna bibir belum terlihat nyata, karena warna bibir yang digunakan terlalu pucat.
- 4) Kesatuan pada bagian jambang, jenggot dan kumis buatan belum terlihat natural.

- 5) *Eye shadow* dan garis mata perlu dikaji ulang dengan konsep panggung dan karakter.
- 6) Warna pada *eye shadow* dan garis mata harus terkait dengan karakter dari tokoh.
- 7) Ketebalan *make up* perlu dipertimbangkan dengan jarak penonton saat pentas, dengan jarak kurang lebih 20 meter.
- 8) Bentuk atau pola *face painting* perlu dikaji ulang karena belum menunjukkan karakter dari tokoh.

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi *face painting* I maka terdapat perubahan bentuk pola *face painting* diperlukan untuk mencapai karakter tokoh Mahapati Halayudha yang diinginkan sesuai dengan sumber ide, kepekatan warna *eye shadow* perlu ditingkatkan, ketebalan pada alas bedak serta warna alas bedak perlu ditingkatkan, dan mengkaji ulang bentuk *eye shadow* sesuai dengan karakter tokoh dan berkaitan dengan *make up* karakter serta panggung. Mempertimbangkan jarak pandang antara penonton dan hasil *make up* agar dapat dilihat dari jarak sekitar 20 meter.



Gambar 57. Validasi 1 *Face Painting* Mahapati Halayudha  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2017)

b. Hasil validasi *face painting* kedua yaitu:

- 1) Bentuk alis perlu dikaji ulang karena belum menunjukkan bentuk alis pria sesuai dengan *make up* karakter tokoh.
- 2) Warna pada *shadding* hidung perlu diperhalus atau *diblending*.
- 3) Kesatuan kumis, jenggot, dan jambang belum terlihat natural
- 4) Warna *eye shadow* hitam masih kurang pekat.
- 5) Garis tepi pada pola *face painting* perlu ditebal.
- 6) Menambahkan *body painting* pada kaki talent dengan teknik blok.

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi *face painting* 2 maka terdapat perubahan ukuran pada garis tepi pola, dipertebal agar penonton dapat melihat dengan jelas, perlunya penajaman warna pada warna hitam dan merah. Mengkaji ulang bentuk kumis, jenggot, dan jambang tokoh agar terlihat natural dan menambahkan *body painting* pada bagian kaki *talent* guna menutupi kekurangan yang ada pada tubuh *talent*.



Gambar 58. Validasi 2 *Face Painting* Mahapati Halayudha  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2017)

c. Hasil validasi *face painting* ketiga yaitu:

- 1) Bentuk pola *face painting* diharapkan menggunakan pola pada validasi *face painting* kedua.
- 2) Shading hidung perlu diperhalus.
- 3) Bentuk kumis perlu dikaji ulang karena belum terlihat natural.

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi *face painting 3* maka terdapat perubahan bentuk pola yang harus dimaksimalkan untuk mendekati sumber ide. Perlunya peningkatan gradasi warna, dengan cara melakukan gradasi warna pada pola bentuk agar sesuai dengan sumber ide, mengkaji ulang bagian kumis agar terlihat natural.



Gambar 59. Validasi 3 *Face Painting* Mahapatih Halayudha  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

d. Hasil validasi *face painting* keempat yaitu:

- 1) Hasil *make up* diperkuat pada warna dan ketebalan *make up*.
- 2) Gradasi warna pada bibir diperhalus.
- 3) Memastikan tingkat ketahanan *make up* agar tidak cepat luntur saat pertunjukan.

- 4) Kesatuan *make up*, *face painting*, dan *body painting* serta kostum dan asesoris perlu diperhatikan.

Berdasarkan masukan dari validator pada validasi *face painting* 4 maka perlu diperhatikan satu kesatuan anatar make up dengan kostum yang dikenakan oleh talent. Dengan cara melakukan gradasi atau pencampuran warna yang sesuai dengan kostum yang akan dikenakan oleh *talent*.



Gambar 60. Validasi 4 *Face Painting* Mahapati Halayudha  
(Dokumentasi: Teresa Valentina, 2018)

##### 5. *Prototype* Mahapati Halayudha

Hasil validasi kostum dan aksesoris, validasi tata rias karakter, pembuatan kostum dan asesoris, *fitting* kostum, validasi tata rias karakter (*face painting*) dan *body painting* menunjukkan hasil sebagai berikut. Pada saat *grand juri* bagian bahu rompi mengalami penurunan dan hampir lepas dikarenakan rantai yang terlalu berat sehingga saat pagelaran rantai diganti dengan rantai yang ukurannya lebih kecil dan beratnya lebih ringan. Bagian dalam dari rompi diberikan tambahan kerangka kawat guna menopang bagian bahu agar tidak turun dan lepas.

Bagian jubah ketika digunakan saat gladi bersih untuk koreografi mengalami kesulitan saat segmen Mahapati Halayudha berdiri diatas punggung prajurit, saat koreografi tersebut dimulai jubah terinjak dan sangkut karena jubah yang terlalu panjang. Pada bagian celana dibuat mengikuti proporsi tubuh *talent* sehingga memudahkan dan memberi kenyamanan pada gerak koreografi. Hasil akhir dari pemakaian asesoris kepala adalah pada tampak depan asesoris kepala terlihat miring saat *grand* juri berlangsung, kemudian untuk bagian sumping telinga ketika dikenakan mengalami ketidaknyamanan karena sumpit yang belum sepenuhnya jadi dan disematkan menggunakan jepit lidi. Bagian sabuk mengalami penambahan rantai yang sama ukuran dengan bagian rompi, hal itu dilakukan guna menyeimbangkan dan menyelaraskan antara rompi dan sabuk. Rantai yang ditempelkan pada sabuk lepas ketika gladi bersih pada segmen terakhir dikarenakan koreografi Mahapati Halayudha yang menjatuhkan diri saat akan naik keatas panggung sehingga rantai tersangkut anak tangga dan putus sekitar 2 buah rantai.

Jumlah duri pada gelang tangan berbeda-beda dengan desain dan ukuran pada desain berbeda dengan ukuran asli dari asesoris gelang tangan sedangkan duri yang dibuat satu ukuran. Bagian sabuk mengalami penambahan payet kital kecil guna memperindah sabuk sehingga tidak terlihat polos dan sederhana. *Body painting* pada bagian dada menggunakan henna sehingga 2 hari sebelum hari pertunjukan, *body painting* sudah harus diaplikasikan ke talent.

*Body painting* bagian kaki saat akhir dari acara pertunjukan mengalami pecah-pecah karena bahan *body painting* yang digunakan adalah cat akrilik *non*

*toxic* atau tidak beracun, kondisi kaki talent yang kering dan kurang lembab membuat *body painting* pecah karena gerak koreografi yang cukup banyak. proses pembuatan rambut tambahan bagian belakang mengalami perubahan dikarenakan saat grand juri rambut bagian belakang rontok karena jahitan benang pada rambut lepas sehingga rambut tambahan sebelum pertunjukan diuat ulang dengan bahan yang baru.



Gambar 61. Hasil *Prototype* Mahapati Halayudha  
(Sumber: Teresa Valentina, 2018)



#### **D. Proses, hasil dan pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)**

##### **1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)**

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu 06 Januari 2018 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Drs. Argus Prasetya, M.Sn , ahli tata rias karakter diwakili oleh Yuswati M.Pd dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat. Penilaian yang dilakukan mencakup 1) tata rias (*make up* dan *hair do*); 2) kostum (kostum, asesoris, dan properti kostum); 3) total *look* (keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan). Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 11 tampilan terbaik dari 25 karya mahasiswa.

Hasil karya terbaik diurutan dari posisi teratas yaitu: tokoh Ra Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, tokoh Tribuana Tungga Dewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, tokoh Mahapati Halayudha karya mahasiswa Teresa Valentina, tokoh Tribuana Tungga Dewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, tokoh Prabu Jayanegara karya mahasiswa Agatha Ratu Maheswara Dewayana, tokoh Ra Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, tokoh Ra Banyak karya Frida Pratiwi, tokoh Kebo Lawean karya mahasiswa Zalma Nur Casanah, tokoh Prajurit Majapahit karya mahasiswa siska Widya, tokoh Prajurit

Lumajang karya mahasiswa Nita Apriliana, dan Tokoh Prajurit Majapahit karya mahasiswa Popy Romadhoni Larasati.

## 2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan *talent* dengan iringan musik dan penyesuaian *setting* panggung, serta ruang gerak *talent*. Hasil dari gladi kotor adalah panggung telah hamper jadi, dan pemain dapat menyesuaikan koreografi dengan *setting* panggung.

## 3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk memaksimalkan latihan sebelum pertunjukan utama. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu pemantapan koreografi tokoh serta berlatih *blocking* panggung. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah penguasaan *blocking* panggung, penyesuaian kostum dengan koreografi *talent* dan mengatur musik serta *lighting* sesuai dengan jalannya cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

## 4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertema Kudeta Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan hari Kamis pada 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini dihadiri oleh Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, seluruh dosen tata rias dan kecantikan dan dosen-dosen PTBB serta *staff* dan karyawan PTBB serta perwakilan organisasi dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Jumlah tiket penonton yang disediakan sebanyak 360 tiket, terjual sebanyak 281 tiket. Jumlah undangan yang hadir saat pertunjukan adalah sebanyak 200 orang yang diantaranya adalah orang tua, dosen, pejabat, karyawan dan *staff* Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ditampilkan dengan durasi waktu selama 120 menit, dengan tema Kudeta Majapahit yang menceritakan pemberontakan, perebutan kekuasaan, dan peperangan antara Mahapati Halayudha dan Rakyat Nambi di bawah kekuasaan prabu Jayanegara, seorang raja muda yang muda terhasut dan tidak bijaksana.

Pesan moral yang dapat diambil dari cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah apabila kita diberi kepercayaan dan kekuasaan sehingga harus menanggung beban yang berat. Hendaknya kita mempertanggungjawabkan tugas dan amanat yang diberikan dengan hati yang ikhlas dan tidak mudah terbakar api cemburu serta tidak mudah iri hati terhadap seseorang yang jauh di atas kita, karena suatu saat apa yang ingin kita capai dapat terpenuhi dengan terus bekerja dan berjuang melalui hati yang lapang dan pikiran yang bersih.

Penampilan *talent* saat di atas panggung teater tradisi sangat memukau penonton dengan tampilan kostum yang berwarna merah, hitam dan emas ketika

terkena pantulan sinar *lighting* warna merah dan hijau menghasilkan warna pada kostum semakin kontras, terang dan menyala. Kostum yang digunakan oleh *talent* terasa nyaman diatas panggung karena dibuat mengikuti proporsi tubuh *talent* dan memudahkan gerak koreografi *talent*. Rias wajah *talent* saat pertunjukan berlangsung hingga akhir pertunjukan tidak luntur atau *waterproof* sehingga membuat *talent* nyaman, rias wajah ketika terkena pantulan *lighting* panggung berwarna merah memberikan hasil yang sesuai dengan prinsip rias karakter dan panggung karena alas bedak yang digunakan berwarna kemerahan, sehingga saat terkena *lighting* tidak membuat wajah terlihat pucat. Iringan musik yang digunakan menunjang setiap segmen *talent* ketika marah dan saat adegan berperang. Properti panggung seperti meja dan kursi mudah dipindahkan sehingga tidak mengganggu pergantian segmen di atas panggung. Panggung yang digunakan adalah panggung *proscenium* tetapi belum cukup luas sehingga *talent* harus menyesuaikan gerak koreografi agar tidak terjadi kesalahan di atas panggung.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Proses rancangan kostum, asesoris, rias wajah karakter dan penataan rambut Mahapati Halayudha dengan sumber ide Sangkuni dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
  - a. Perancangan kostum Mahapati Halayudha mengalami 4 kali perubahan meliputi perubahan bentuk dan warna agar sesuai dengan karakter Mahapati Halayudha dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik dari sumber ide Sangkuni dengan menggunakan unsur desain garis, bentuk, ukuran, warna, dan arah serta menggunakan prinsip desain keseimbangan, keselarasan, proporsi dan kesatuan.
  - b. Perancangan asesoris kostum Mahapati Halayudha terjadi perubahan pada ukuran, dan kesesuaian antar kostum dan asesoris, sehingga asesoris dibuat menjadi lebih mewah dengan memperbesar ukuran, dan menambahkan hiasan seperti payet Kristal dan *glitter*.
  - c. Perancangan rias karakter mengalami 2 kali perubahan pada bagian *face painting* mengalami perubahan pada bentuk dan warna yang diaplikasikan menggunakan teknik gradasi.
  - d. Perancangan penataan rambut berupa sanggul dan rambut tambahan yang dibuat menyerupai stupa agar tidak menghilangkan latar belakang Mahapati Halayudha yang berasal dari kerajaan Majapahit.

2. Penataan kostum, asesoris, serta pengaplikasian rias wajah karakter dan penataan rambut pada Mahapati Halayudha dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
  - a. Penataan kostum terdiri rompi dan jubah yang berwarna merah, hitam dengan aksen emblem pada tengah rompi, serta sabuk dan celana. Asesoris terdiri atas asesoris kepala dan gelang tangan dengan tambahan payet Kristal, payet duri, dan *glitter*.
  - b. Pengaplikasian rias karakter dan penataan rambut mengambil sumber ide Sangkuni dengan teknik pengembangan sumber ide *distorsi* yang ditekankan pada karakter dalam diri tokoh yang licik dan antagonis.
3. Pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 WIB, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri kurang lebih 481 penonton. Pertunjukan yang bertema kedeta di Majapahit ini dikemas dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta secara *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung *background*, *backdrop*, properti kerajaan, dan lain-lain. Tokoh tampil dengan kostum Patih kerajaan dan rias karakter, tampilan kostum yang digunakan *talent* dapat memukau penonton, dengan pantulan *lighting* yang membuat hasil kostum semakin kontras, terang dan menyala. Rias wajah karakter dan panggung yang diterapkan di atas panggung membuat karakter Mahapati Halayudha semakin kuat, dengan alas bedak yang berwarna kemerahan sesuai dengan prinsip rias wajah panggung. Properti pendukung

seperti meja dan kursi ringan dan mudah dipindahkan saat pergantian segmen, panggung yang digunakan adalah panggung *proscenium* yang belum cukup luas sehingga *talent* harus menyesuaikan gerak koreografi agar tidak terjadi kesalahan saat pertunjukan berlangsung.

## **B. Saran**

Setelah melakukan proyek akhir yang berjudul Rias Karakter Mahapati Halayudha dalam Pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wiwatikta maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Rancangan
  - a. Sebelum perancangan hendaknya menganalisis, mengukur dan mengkaji tubuh *talent* untuk mewujudkan karakter Mahapati Halayudha yang sesuai dengan tokoh yang ada dalam Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
  - b. Menerima saran dan kritik dari berbagai kalangan masyarakat agar karya yang telah dibuat dapat diterima masyarakat umum.
2. Hasil
  - a. Mempertimbangkan kemudahan dan kenyamanan *talent* ketika kostum dan asesoris dikenakan tidak mengganggu gerak koreografi *talent*.
  - b. Kostum dan asesoris sebaiknya disimpan di tempat yang luas dan aman dari binatang pengerat, hal ini dikarenakan kostum yang terbuat dari spon ati yang mudah berubah bentuk, berubah warna dan mudah diserang binatang pengerat.
  - c. Penyimpanan kostum sebaiknya ditempat yang luas. Hal ini karena kostum merupakan rangkaian spon ati yang harus selalu diperhatikan bentuknya.

### 3. Pergelaran

- a. Persiapan pergelaran sering terjadi ketidakseimbangan dari posisi mahasiswa yaitu antara tugas sebagai panitia dan sebagai *beautician*. Hendaknya proses persiapan pergelaran disiapkan dengan kepanitiaan yang kompak dan bertanggungjawab atas semua tugas yang diberi.



### DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I.M. & Sugiyanto. (1996). *Teater daerah indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Baskara, M.G.A. (2014). *Pergeseran budaya asing Indonesia oleh budaya barat*. Diambil tanggal 25 januari 2018 pukul 15.00 WIB dari [www.kompasian.com](http://www.kompasian.com).
- Bariqina, e. & Zahida, I. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Brockett, O.G. (2011). *The essential theatre*. Austin: University Of Texas.
- Corson, R. (1975). *Stage make up*. United States of America: Prentice Hall.
- Cohen, R. (1981). *Theater*. California: Unisversity Of California.
- Eneste, P. (2005). *Buku pintar penyuntingan naskah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ernawati, Izworni, Weni, N. (2008). *Tata busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Faizal, A. (2012). *Sumber ide*. Diambil pada tanggal 23 Febuari 2018 pukul 09.00 WIB dari <http://freenet-tips.blogspot.co.id/2012/12/sumber-ide-artikel.html>.
- Gunawan, P. (2015). *Kamus lengkap bahasa indonesia*. Surabaya: Pustaka Gama.
- Heriyawati, Y. (2016). *Seni pertunjukan dan ritual*. Yogyakarta: Ombak.
- Hestiworo, Catri, S., Dwijanti. (2013). *Dasar desain I*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mundardjito, Bambang, R., Daud, A., et al. (2009). *Sejarah kebudayaan indonesia*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi.
- Priandana, Y.I. (2011). *Pengertian budaya*. Diambil pada tanggal 25 November 2017 pukul 16.20 WIB dari <https://yanuirdianto.wordpress.com/2013/03/10/>.
- Paningkiran, H. (2013). *Make up karakter*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Prihantina, I. (2015). *Tata rias fantasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prasetyo, A. (2011). *Batik karya agung warisan budaya dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Padmodarmaya, P. (1983). *Tata dan Teknik Pentas*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rostamailis, Hayatunnufus, Merita, Y. (2008). *Tata kecantikan rambut*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab Teater*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santosa, E., Heru, S., Harwi, M., et al. (2008). *Seni teater*. Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santosa, E., Heru, S., Harwi, M., et al. (2008). *Seni Teater*. Jilid 2. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Suharso, Ana, R. (2008). *Kamus besar bahasa indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suhersono, H. (2005). *Desain bordir motif geometris*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Simatupang, L. (2013). *Pergelaran*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tata, D. (2016). *Kebudayaan Indonesia yang diklaim negara asing*. Diambil pada 23 Maret 2018 pukul 19.00 WIB dari <http://catatan-dita99.blogspot.co.id/2016/10/v-behaviorurldefaultvmlo.html>.
- Triyanto, Noor, F., Mohammad, A.Z. (2012). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Thowok, D.N. (2012). *Stage make up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Turyani, S.M.E. (2012). *Rias wajah fantasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Udjianto, B. (2012). *Motif batik mojopahit*. Diambil pada 24 Febuari 2018 pukul 07.00 WIB dari [www.pusakajawatimur.com](http://www.pusakajawatimur.com)
- Widarwati, S. (1993). *Disain busana I*. Yogyakarta: IKIP.

Wilson, E. (1991). *Theater: the lively art*. United States of America: Diane Renda.

Wulandari, A. (2011). *Batik nusantara*. Yogyakarta: Andi.

Wilson, E. (1985). *The theater experience*. United States of America: Hunter College.

Yunita, A. (2012). *Tata rias dan busana*. Diambil pada 23 Febuari 2018 pukul 08.00 WIB dari <http://internet-jendela-ilmu.blogspot.co.id/2011/03/tata-rias-dan-busana.html>

## LAMPIRAN



Gambar 62. Hasil Akhir *Pamflet*  
(Dokumentasi: Sie PDD, 2018)



Gambar 63. Tiket Pergelaran Teater Tradisi Mentari pagi di Bumi Wilwatikta  
(Sumber: Teresa Valentina, 2018)



Gambar 64. Mahapati Halayudha, Dosen Pembimbing dan *Beautician*  
(Sumber: Teresa Valentina, 2018)



Gambar 65. Penampilan Mahapati Halayudha  
(Sumber: Teresa Valentina, 2018)



Gambar 66. Mendapatkan Penghargaan Best 1 Kategori Narapraja  
(Sumber: Teresa Valentina, 2018)



Gambar 67. Mahapati Halayudha dan *Beautician*  
(Sumber: Teresa Valentina, 2018)





**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**MARET 2018**